THE KING OF POCKETGAMES

掌机王Sp

VOL.231

专题企划

2014 TV GAME大赏

玩家评选·掌机篇

赠品



《妖怪手表2 真打》地缚猫纸模

攻略透解

遗产传奇 3DS

塞尔达传说 梅祖拉的面具3D 3DS

噬神者2 狂怒解放 PSV

战国无双4－II PSV

研究中心

高达破坏者2 PSV

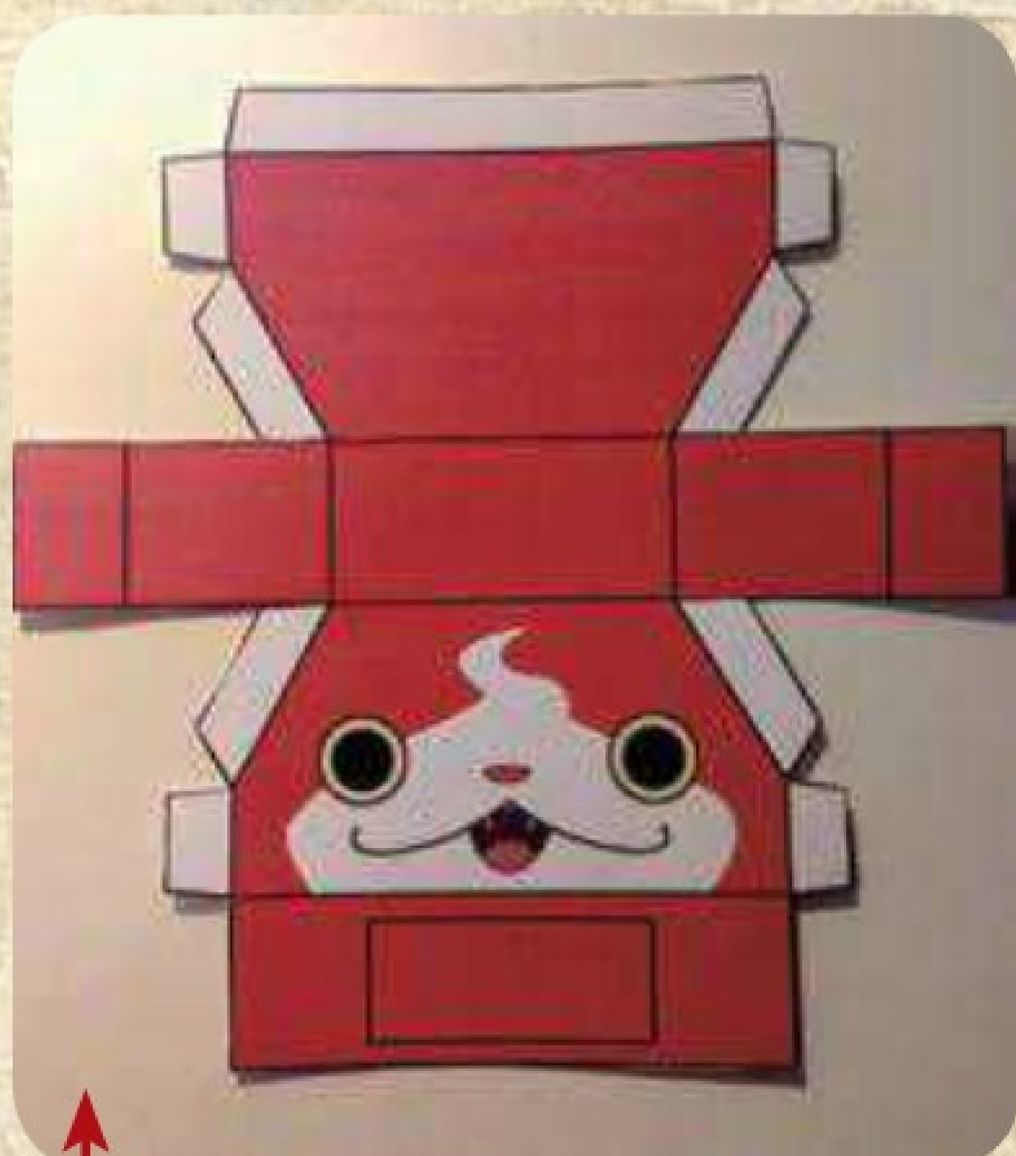
最终幻想 探索者 3DS

THE LEGEND OF ZELDA™ MAJORA'S MASK 3D

地缚猫纸模制作指南

作为羊年的第一辑《掌机王 SP》，就让萌萌的地缚猫代替各位小编来向大家送上祝福吧！不过在此之前各位读者需要按照下文的制作步骤将地缚猫组装起来，那么就让我们拿出剪刀和胶水马上开工吧！

制作步骤



①将地缚猫的头部从模板上剪下，箭头标示处也要剪开哦！

②将头部的白色部分内折，并用胶水固定。





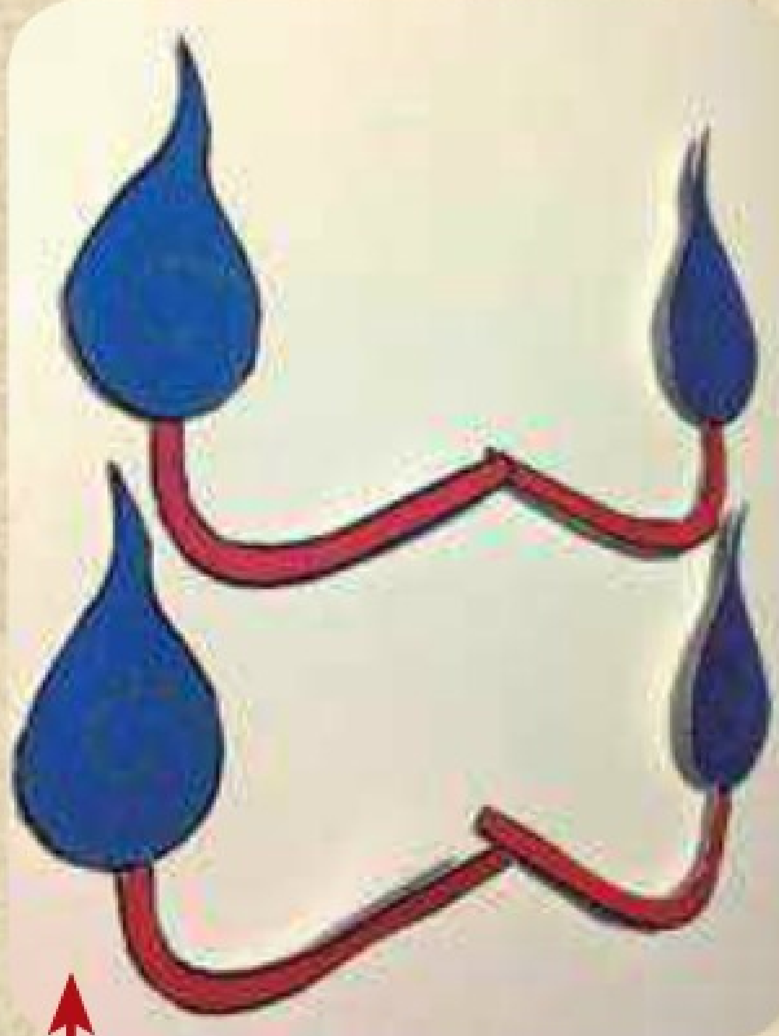
③从模板上剪下左耳和右耳，并将白色部分内折。



④把耳朵的白色部分涂上胶水，放置在头部上方，放置位置如图所示。



⑤将身体部分从模板上剪下，由于下摆处的线条是有起伏变化的，因此剪的时候要格外注意。





⑥剪下尾巴部分后，两两相对粘贴。

⑦将左手和右手向内的深色部分内折。





⑧将尾巴和双手的部件如图所示粘贴在身体上。

⑨最后将头部和身体粘上就大功告成啦！



武运在天、铠甲在胸、信念在心！

战国无双4-Ⅱ PSV

P136 攻略透解

无双演武任务资料
无限城模式心得
全奖杯列表

时之勇者的无尽轮回

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK 3D

P174 攻略透解

系统详解
主线流程攻略
剧情小说

塞尔达传说 梅祖拉的面具3D 3DS

P164 攻略透解

新系统详解
通关流程介绍
全奖杯列表

再次爆发的血之冲动！

噬神者2 狂怒解放 PSV

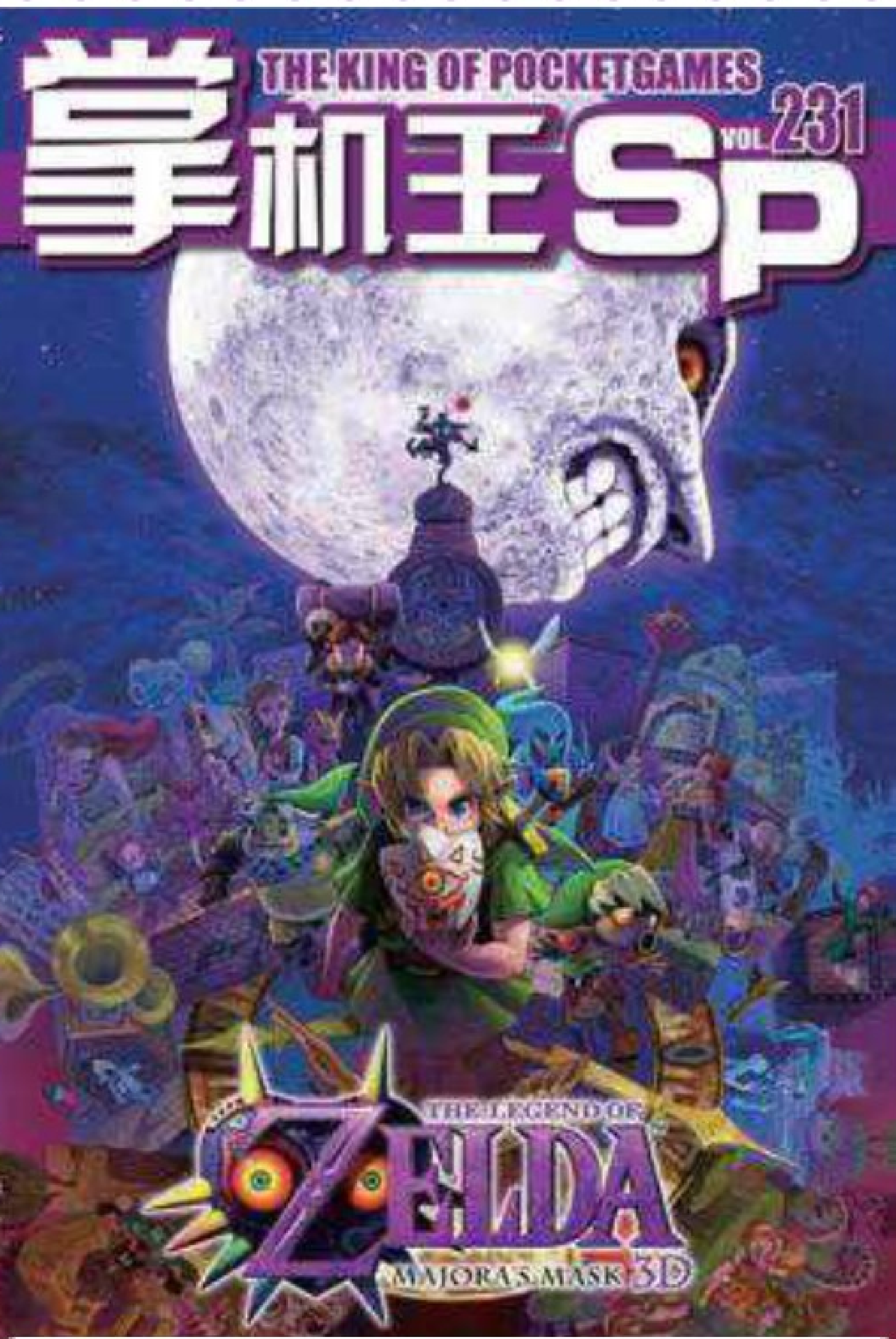
七名战士交织而成的星杯传说

P97 攻略透解

THE LEGEND OF LEGACY

遗产传奇 3DS

系统详解
招式派生
地图攻略



封面用图：《塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D》
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.231

口袋光环地址:sp.ucg.cn
密码：F4d9eh



目录

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《掌机王SP》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

文 苍穹

软件 SOFTWARE

经典战棋游戏浴火重生，《梦幻模拟战》续作公开



老资历的玩家一定对《梦幻模拟战》（ラングリッサー）的名字不会陌生，这个经典的S·RPG系列曾于MD、SS、PS等平台推出，累计销量突破百万，与《火焰之纹章》、《皇家骑士团》等同类游戏齐名。但系列在1998年发售5代后就宣布终结，虽然后来曾在DC和WS平台上推出过外传性质的作品，但反响和素质都不尽如人意。最终制作公司Masaya于2000年宣布推出家用游戏市场。

去年11月，Masaya旗下的游戏版权被Extreme公司收购，这个埋没了15年的遗珠又重新被唤醒。《梦幻模拟战》的最新作将登陆3DS平台，预定2015年夏天发售。游戏将延续以往的指挥范围概念和转职、兵种系统，“10对10”的经典佣兵战得到保留。惟一可能会让老玩家有所失望的是，本作的人设不再由画风华丽的漆原智志担当，而是换成了カイエダヒロシ（代表作：《超速变形伽罗Z》）。更多情报请关注《掌机王SP》今后的报道。





事件 EVENT

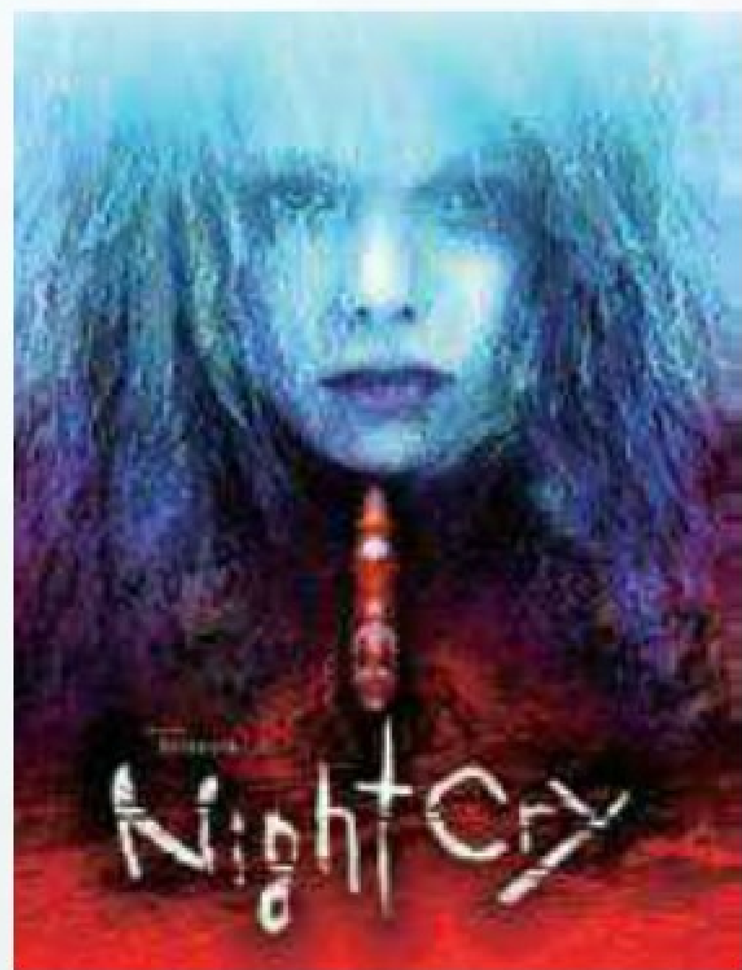
国行主机路漫漫，万里之行方起步



原定于1月11日发售的国行PS4在经历了一系列事件后仿佛陷入了泥淖，家用机的延期发售也给PSV入华蒙上了阴影，中国的玩家仍苦苦等待着索尼能带来好消息。2月26日，国家新闻出版广电总局的官方网站上公布了2月通过审核的游戏名单，其中包括《真·三国无双7 猛将传 完全版》、《讨鬼传 极》、《最终幻想Ⅹ》、《最终幻想Ⅹ-2》、《光之子》、《雷曼 传奇》、《特技摩托 聚变》、《虚拟农场14》等电视玩家所熟悉的名字。不遗余力地推动游戏中文化是PSV在国内受到玩家追捧的原因之一，相信索尼正在为“一切为了玩家”的口号而努力。

软件 SOFTWARE

夺命剪刀手再现江湖，《钟楼惊魂》精神续作启动







1995年问世的《钟楼惊魂》（Clock Tower）是老牌的经典A·AVG，1996年发售的2代更是与《生化危机》一同成为那个时代“恐怖求生类”游戏的代表作，毫无还手之力的羸弱主人公和阴魂不散的杀人魔“剪刀手”都是喜爱本系列的玩家们的共同记忆。然而系列生父河野一二三在1999年辞职，没有他参与开发的3代也受到了粉丝的强烈质疑。

2014年，河野一二三公布名为“剪刀手计划”（Project Scissors）的游戏企划，为其正在筹备的恐怖游戏公开募集资金，受到了《钟楼》粉丝的强烈关注，并视其为精神续作。如今，这款正式名称为《夜啼》（NightCry）的作品已经圆满达成筹资目标——美国30万美元、日本300万日元。游戏会全面登陆各大平台，其中就包括PSV。本作剧情发生在一艘豪华客轮上，手持巨大剪刀的杀人魔突然闯入，让喜庆的婚礼成为一场惨剧……虽然发售日尚未确定，但豪华的制作班底绝对值得喜欢恐怖类游戏的玩家们期待。

软件 SOFTWARE

BNGI联手Experience，打造原创迷宫RPG





2月26日，BNGI全新原创PSV游戏《Ray Gigant》的官网正式公开，该作由擅长制作迷宫RPG的Experience负责开发。故事发生在近未来，地球突然遭到来自宇宙的巨大怪物袭击，人类的军队、兵器在其面前毫无作为。此时，东京的一位神秘少年使用“寄神（ヨリガミ）”之力击退了敌人，在全世界引起轰动，但少年随后也陷入暴走、失去了意识……游戏会分为3个主人公，以不同的视角按章节式推进剧情发展。标题中的“Gigant”指的就是游戏中造型各异的天外怪物，不过“Ray”的意义尚不明确，因此这里暂时不给出中文译名，有待官方的进一步情报再做定夺。

软件 SOFTWARE

“铁锹骑士”斗“战神”，点阵风吹临PSV





由独立工作室Yacht Club Games开发的ACT《铁锹骑士》（Shovel Knight）在去年获得了业内的广泛认可，全球销量突破30万套，复古的点阵风格以及向众多经典ACT致敬的细节都能勾起玩家们的怀旧之情。这款出色的作品也将于4月21日登陆PSV平台，除了对应背触板操作、交叉存档功能，免费追加名为“Plague of Shadows”的更新内容外，“《战神》系列”的主角奎托斯也会在其中客串，8位点阵风格的“奎爷”作为BOSS相信不容易对付。

PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机TOP10销量榜

栏目主持：白菜

进入3月，日本软件销量方面《塞尔达传说》和《噬神者2 狂怒解放》均取得销售佳绩，特别是后者发售当周带动PSV的销量凌驾于3DS之上，从正面说明了高品质软件对于硬件销量的绝大影响力。无独有偶，北美榜单的首位也被美版的《塞尔达传说》霸占，而第二位则是姗姗来迟的美版《怪物猎人4 G》，两款大作一出，还瞬间带动3DS的北美销量爆出一个小高潮。PSV方面则依旧没什么起色。

软件销量（日本） 2015年2月23日～3月1日

1 塞尔达传说 梅祖拉的假面 3D

ゼルダの伝说 ムジュラの仮面 3D
■Nintendo■A・AVG■2015年2月14日■5076日元

NEW 本周销量 4万3568套 累计销量 35万5089套 消化率：80%以上 3DS

“《塞尔达传说》系列”登陆3DS平台的正统三作中，目前销量最高的还数《时之笛》的60万。虽然距离魔下各种百万级作品还有一定差距，但考虑到均是复刻冷饭，有此销量也已经相当值得赞叹。《时之笛》初动18万，而本作初动为23万，三周之后依然保持着良好的销售态势，看来最终超过前辈刷新系列纪录也并非不可能。

2 噬神者2 狂怒解放

GOD EATER 2 RAGE BURST
■BNGI■ACT■2015年2月19日■6145日元

NEW 本周销量 4万1186套 累计销量 26万2262套 消化率：80%以上 PSV

初动22万的本作毫无疑问带动了PSV的当周销量爆发，而目前已经突入PSV综合软件销量前4位，相信超过《自由战争》的28万和《Persona4 黄金版》的29万也只是时间问题。当然这只是日本本土情况，如果算上国内中文版所带来的影响，本作对于PSV的份量比榜单上看到的还要重要得多。掉帧问题和打击感的缺陷，却从侧面反映出系列还有充足的进步空间，望BNGI与Shift不懈努力。

3 妖怪手表2 真打

妖怪ウォッチ2 真打
■Level-5■RPG■2014年12月13日■4968日元

↓ 本周销量 1万6656套 累计销量 248万5095套 消化率：80%以上 3DS

4 恶魔恋人 黑暗宿命

ディアボリックラヴァーズ ダークフェイト
■Idea Factory■AVG■2015年2月26日■6264日元

NEW 本周销量 1万3842套 累计销量 1万3842套 消化率：80%以上 PSV

5 结城友奈是勇者 树海的记忆

结城友奈は勇者である 树海の记忆
■Furyu■ACT■2015年2月26日■6998日元

NEW 本周销量 1万2929套 累计销量 1万2929套 消化率：60%以上 PSV

6 口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石

ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア
■Nintendo■RPG■2014年11月21日■4937日元

↓ 本周销量 9988套 累计销量 273万6497套 消化率：80%以上 3DS

7 七宗罪 真实的冤罪

七つの大罪 真实の冤罪
■BNGI■A・AVG■2015年2月11日■6145日元

NEW 本周销量 7006套 累计销量 3万7122套 消化率：80%以上 3DS

8 任天堂全明星大乱斗

大乱斗スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS
■Nintendo■ACT■2014年9月13日■5616日元

↓ 本周销量 6902套 累计销量 226万1710套 消化率：80%以上 3DS

9 女仆咖啡帕露菲

パルフェ
■TGL■AVG■2015年2月26日■5378日元

NEW 本周销量 6702套 累计销量 6702套 消化率：60%以上 PSV

10 奥兹黑手党 活泼

OZMAFIA!! -vivace-
■Dramatic Create■AVG■2015年2月26日■7452日元

NEW 本周销量 5565套 累计销量 5565套 消化率：80%以上 PSV

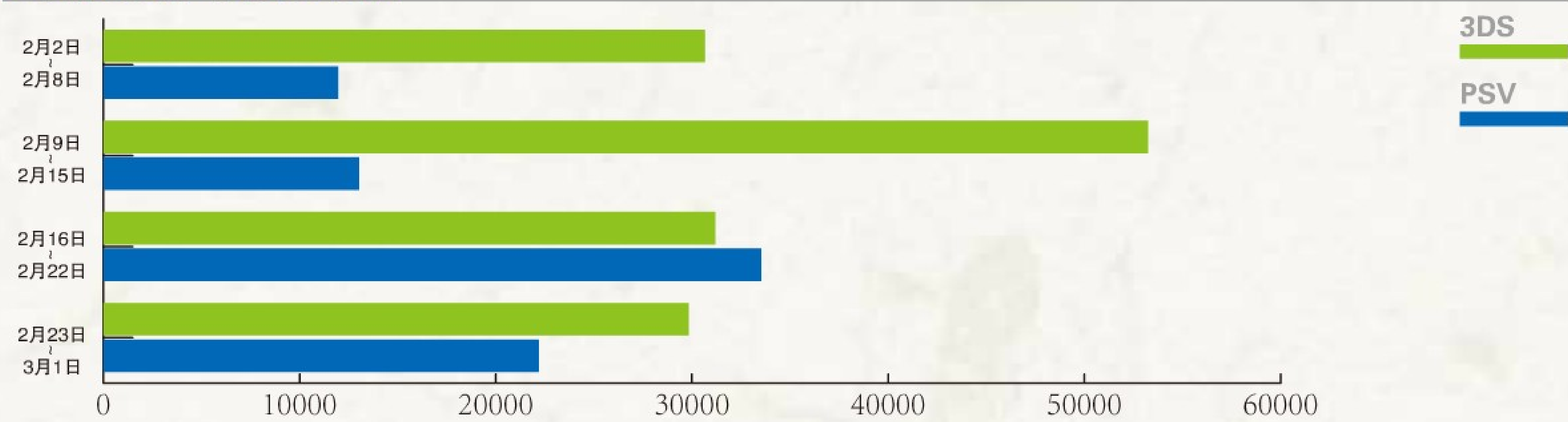
硬件销量（日本） 2015年2月23日～3月1日

机种	周间销量	2015年销量
3DS	2万9846台	53万4790台
PSV	2万2198台	21万323台

3DS累计销量 1838万1846台

PSV累计销量 363万3398台

四周间硬件销量推移表（日本） 2015年2月2日～3月1日



软件销量（北美） 2015年2月8日～2月14日

1 塞尔达传说 梅祖拉的假面 3D
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
■Nintendo■A・AVG■2015年2月13日■39.99美元
NEW 本周销量 35万2790套 累计销量 35万2790套 3DS

2 怪物猎人4 G
Monster Hunter 4 Ultimate
■Capcom■ACT■2015年2月13日■39.99美元
NEW 本周销量 18万3650套 累计销量 18万3650套 3DS

3 口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石
Pokemon Omega Ruby and Alpha Sapphire
■Nintendo■RPG■2014年11月21日■39.99美元
↓ 本周销量 2万515套 累计销量 278万982套 3DS

4 ↓ 任天堂全明星大乱斗
Super Smash Bros. for Nintendo 3DS
■Nintendo■ACT■2014年10月3日■39.99美元 3DS

5 ↓ 口袋妖怪 X・Y
Pokemon X/Y
■Nintendo■RPG■2013年10月12日■39.99美元 3DS

6 ↓ 马里奥赛车7
Mario Kart 7
■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元 3DS

7 ↓ 新・超级马里奥兄弟2
New Super Mario Bros. 2
■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元 3DS

8 ↓ 立体动物之森
Animal Crossing: New Leaf
■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元 3DS

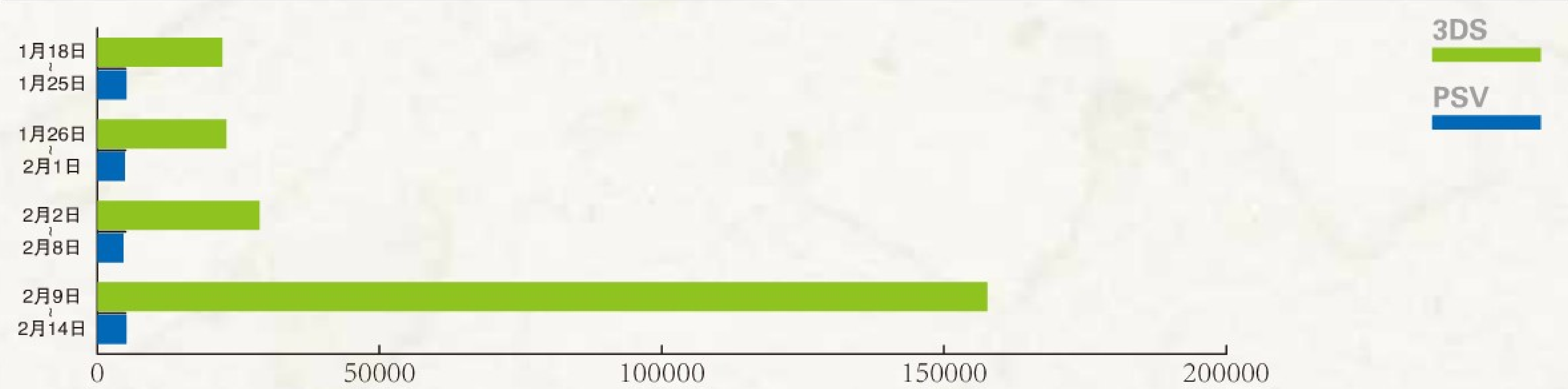
硬件销量（北美） 2015年2月8日～2月14日

机种	周间销量	2015年销量
3DS	15万7689台	35万6368台
PSV	5196台	5万514台

3DS累计销量 1463万2776台

PSV累计销量 206万1044台

四周间硬件销量推移表（北美） 2015年1月18日～2月14日



游人望远镜



不知道春节假期各位过得是否愉快？亲戚和熊孩子临时构建的军团是否有碾压过各位的领土？实质的红包拿得多还是网上的红包摇得多？大鱼大肉有没有顶着各位的胃？无论如何，是时候把心收回来投入新的工作和学习中了。让没有休息的虫某带各位看看没有春节的彼岸岛国吧。

栏目主持｜虫无兮

高桥利幸



传说中的高桥名人。现为Dokidoki Groove Works董事长

在《IS》的摊位上享受按摩。是由她来按还是男性工作人员来按是要抽选的哟。

3月1日





虫无兮

看高桥名人一脸享受的表情，啧啧啧。顺带一提，这是5pb.的庆典，而高桥名人也是活动的一环。

龟冈慎一



人设、插画师，代表作为“《圣剑传说》系列”

匹特星人酿造的这个也是相当的好喝啊。

注：匹特星人是在“《奥特曼》系列”登场的会变身的外星人。

2月27日





虫无兮

“人气第一。谜之番薯烧酒的秘密。”这是什么鬼？



池尻大作

Filament董事长，“《大众高尔夫》系列”制作人，最近作品为“《Juzu》系列”和《口先番长》



到了。这个时候终于到了。花粉。从早上开始眼睛就好痒。好想把眼珠子拿出来擦一擦。

2月23日



眼睛痒有多么难受，得过角膜炎的虫某深有体会。配图真是太传神了。



松山洋

CyberConnect 2总裁，代表作有“《.hack》系列”和《乔乔的奇妙冒险ASB》



浪费了人类天赋的才能。明知人类通过训练可以习得新的技能或是弥补自身缺点，却没有付出丝毫的努力。到最后，这样的家伙们居然还要依赖别的生物的特性。要我来说的话，你们这些家伙才不算是人类（语出乔瑟夫·G·牛顿《火星异种》）。太喜欢这句台词了。

2月23日



鉴于这部作品已经动画化了，就不说太多以防剧透。向不会对“蟑螂”这个词出现生理上的排斥反应的读者，郑重推荐这部优秀的生物科普作品（笑）。



志仓千代丸

Mages.社长兼游戏制作人。代表作《命运石之门》



这个明明不是冰冻那一格！自从上次的可乐大量爆炸事件以来，它的冷却性能就暴走了……没法喝啊。

2月21日



没想到上次的事件居然还有后续，这次换成宝矿力被冻住了，社长该换冰箱啦。



光田康典

音乐家、作曲家，曾为多部游戏作品作曲

这是什么睡姿啊?

2月22日





拥有柔软性的猫的睡姿果然要比狗拥有更多的可能性。虫某家里的猫还会像人一样仰卧着盖着被子睡觉……



增田顺一

Game Freak开发本部长、作曲家，代表作为“《口袋妖怪》系列”

19年前的今天、2月27日。《口袋妖怪 红·绿》在日本发售了。这些不可思议的生物自诞生以来，已经经过了19年。一切都从这里开始。

2月27日



这一天许多玩家向增田发了许多照片和贺图。毕竟19年的岁月里，《口袋妖怪》伴随许多玩家走过了人生的一个个阶段。虫某当年接触《红·绿》时，也还是个小学生而已，啊，真是白驹过隙。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



本辑和上辑之间由于春节的关系相隔了一个多月，不知各位读者们这段时间的游戏生活是否开心呢？小编们的游戏生活可是不亦乐乎哦。虽然假期里都有工作在身，但因为玩的都是好游戏，所以都玩得非常开心。本期的黄金眼带来的都是达到了"热血推荐"水准的作品，而《塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D》从中脱颖而出达到了"黄金珍藏"的水平，下面就让我们来看看小编们对这些游戏的评价吧。

评分规则 本栏目采取满分30分的评分制，总分在27分～30分之间的为"黄金珍藏"级别，总分在24分～26分之间的为"热血推荐"级别。

栏目主持 昴星团

28 总分 塞尔达传说 梅祖拉的面具3D

■ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 3D■卡带■Nintendo■A・AVG
■动作冒险■2015年2月14日■1人■5980日元■对应扩张右滑杆

耐玩度	★★★★★
趣味性	★★★★★
剧情	★★★★★



黄金珍藏 3DS

为了寻找重要的朋友，林克离开海拉尔踏上了新的旅途。而在前方等待着他的，是全新的塔鲁米那大陆，和即将毁灭的世界以及无限循环的72小时……



虫无兮 如果对"《塞尔达》系列"的看法还停留在"勇者林克从加农手中救出塞尔达"的话，那么请试试本作。主线中，林克可以变成其他种族来体验他们的生活；支线中，众多能够互动的登场角色则向玩家展示着新大陆塔鲁米那的风情。N64版的难度很高，本作在调整了难度的同时，还改动了许多细节，并且新加入了"钓鱼"的要素，即使是通关过N64版的玩家也不容错过。面具是本作的关键词，每一个面具上都汇聚了一段故事，每收集到一个，通关影像中就会增加对应的内容。塔鲁米那几乎每个角落都充满了乐趣和惊喜，放在无限循环的三天当中，供玩家寻找和体会。 **10**

胧月 世界观相比系列作品极为独特，黑色幽默和紧张感交替刺激玩家神经。尽管下调了难度，存档后不返回第一天的设定也更为亲民，但高难度的3天时限依旧极富挑战性和达成感。 **9**

乌冬 不愧是经得起时间洗礼的经典作品，即使和现在的一线游戏比起来也毫不逊色。变更点里，3DS版加入了提示功能，新手也不用担心会卡关，不过操作和N64有些不同，玩过N64需要重新适应一下。 **9**

25 总分 遗产传奇

■レジェンド オブ レガシ－■卡带■Furyu■RPG■角色扮演
■2015年1月22日■1人■5980日元■对应邂逅通信

难度	★★★★★
耐玩度	★★★★☆
策略性	★★★★☆



热血推荐 3DS

7名冒险者怀着各自的目的来到了这座十年前突然上浮的神秘岛屿阿瓦隆，究竟，他们是否能克服岛上险峻的地形和凶狠的魔物遇上传说中的星杯呢？



虫无兮 游戏上手第一感觉是，充满了童话气息，但是游戏的难度是实打实的难，完全没有梦幻成分。游戏的主要目的是给每个地域绘制地图，完成地图并销售之后，该地域的魔物强度就会降低。换句话说，玩家刚进入新的地域时全是穷凶极恶的猛兽，可谓步步惊心。特色的"双次元战斗系统"、"职位切换"和"觉醒系统"，虽然有点难以上手，但是习惯之后就能体验到与传统RPG不同的乐趣。战斗相当考验玩家的战略性，每到一个新的地域，每打一只BOSS，都需要调整阵型、装备和战术。美中不足的是，角色设计得很有意思，但是彼此之间缺乏互动。 **9**

白菜 相比传统RPG有着极大创新的作品。画面与音效均达一流水准，但系统方面则比较挑选玩家的喜好。精灵术对战场影响极大，战斗的随机要素也比较高（容易全灭），按RP习得上位技能的系统也有些…… **7**

昴星团 游戏的战斗系统非常丰富，通过战术活用的话可以衍生出各种打法。但战斗的难度不低，杂兵都很强，虽然很考验玩家的战略思路，但这样的上手难度可能会影响到游戏的亲和力。 **9**

24 总分

噬神者2 狂怒解放

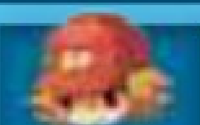
■GOD EATER 2 RAGE BURST■卡带■BNGI■ACT■动作・狩猎
■2015年2月26日■1～4人■399港币■对应交叉存档/PSV TV

爽快感	★★★★☆
操作感	★★★☆☆
剧情	★★★★☆



热血推荐 PSV

本作是《噬神者2》的资料篇。游戏包含并延续了前作的剧情，在前作的剧情之后，众人要以“营救朱利乌斯”为目的向螺旋之树进军。



昴星团 游戏作为资料篇的性质，把前作剧情很好地延续了下去，剧情中还补上了前作的DLC剧情。前作存档的内容几乎可以全部继承，无法继承的部分主要是因为相关系统的更改而造成的，而且继承后玩家还可以选择重头开始，再次体验一遍前作的剧情，这点做得非常赞。前作的部分系统在本作中焕然一新，还加入了触屏操作，让游戏变得更加人性化，同时也让AI在单机模式下更为可靠。新加入的“血之狂怒”系统让游戏玩起来更有爽快感。但PSV版在特效较多的情况下会出现明显掉帧，部分触屏操作也设置得不太理想，会影响游戏体验。 **8**

阿鲁 新武器、新荒神的加入让游戏更具魅力，让战斗变得更加暴力的新系统“血之狂怒”也值得赞许。不过反复折腾的求生战任务、在面对部分荒神的招式时产生的掉帧现象等都是令人不爽的要因。 **8**

乌冬 除了增加前作DLC等实用内容外，游戏的优化也比前作更好，首先前作的联机时掉线和无法进入房间的现象明显减少，还有特效太多导致的拖慢现象也得到了改善，不过部分荒神的攻击还是存在这个问题。 **8**

24 总分

失落英雄2

■ロストヒーローズ2■卡带■BNGI■RPG■角色扮演・迷宫探索
■2015年2月5日■1人■6145日元■无对应周边

画面	★★★☆☆
音乐	★★★★☆
耐玩度	★★★★☆



热血推荐 3DS

“《失落英雄》系列”的正统续作登陆3DS，玩家要操作英雄们通过重重迷宫，击败让世界陷入混乱的敌人，从他们的手中重夺世界的和平。



昴星团 游戏画面比起前作并没有太多的提升，在前作中出现的角色和敌人的作画几乎全部照搬，战斗中使用英雄技能时还会有比较明显的掉帧现象。游戏的音乐只有少数与前作重复，新作的曲子都很不错，能让玩家在战斗的时候更有代入感。战斗难度依然具有迷宫RPG的风格，但比前作简单了不少，除了练级外，做出好的装备、配出好的队伍、有足够的道具等步骤都必不可少，即使玩家能够满足以上条件，部分BOSS战时不使用战术的话依旧会败下阵来。本作新增加的Rush系统，若在战斗中不能好好利用，反而会给我方带来更大的负担，更考验玩家的战斗思路。 **8**

苍穹 在沿袭初代优秀之处的同时，也对系统做出了一些调整，耐玩度和可玩性相比前作有所提升。不过游戏的整体难度还是相对较低，续作最好能加入不同难度的选择，方便不同程度的玩家。 **8**

乌冬 角色性能对比前作得到了调整，使得各阵容之间的强弱差距有所减少，玩家可以不用太在意难度，根据自己的喜好来选择出战单位。另外本作的单位育成方面更加细致，让游戏更加耐玩。 **8**

24 总分

战国无双4-Ⅱ

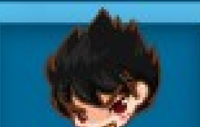
■战国无双4-Ⅱ■卡带■Koei Tecmo Games■ACT■动作・一骑当千
■2015年2月11日■1～2人■6264日元■对应PSV TV

新意	★★★☆☆
爽快	★★★★☆
耐玩	★★★★☆



热血推荐 PSV

与以往惯用的《猛将传》不同，本作是以“个人传”代替“势力篇”、换一种形式重新演绎的《战国无双4》，在加入新角色井伊直政的同时也调整了成长系统。



苍穹 虽然名字不是“猛将传”，但实质上还是用4代的素材和系统框架开发出的衍生作品，因此在新要素方面比较有限。更换表现形式的无双演武实则并无太大区别，虽然对部分人气角色的剧情做出了追加和补完，但关卡严重重复的情况在“个人传”中突显，一些关卡任务、甚至连CG演出也是直接照搬本传，让人对本作的诚意产生怀疑。不过敌人的AI有所提升，且删去了前作中强得逆天的“克己”效果，令游戏的挑战性上升。本传中缺乏的武器锻造系统也终于增加，并且还有军马强化要素，对于喜欢自由炼成的玩家是一大福音。技能盘的设定和无限城的回归也进一步延长了游戏时间。 **8**

白菜 形式不是像《猛将传》那样的资料片，不过依旧是新瓶装旧酒，对于玩过4代的玩家而言重复感较强。由于武器锻造、军马强化等更多育成要素和无限城的加入，游戏时长也比本传大幅提升。 **8**

马修 虽然本作以个人列传为卖点颇有经典回归之感，但本来就该有的东西非要在资料篇中追加还是让人有些不爽。个人列传整体上说中规中矩，倒是敌人AI的提升让本作玩起来时的投入度增加不少。 **8**





黄金眼评分 25 分 热血推荐 文 库玛

3DS	游戏时间：100 小时以上	
	S・RPG	角色扮演

妖怪手表 2 元祖・本家 / 真打

妖怪ウォッチ2 元祖・本家 / 真打

Level-5	日版	2014年7月10日（元祖・本家）/2014年12月13日（真打）
1～4人	4968日元	对应邂逅通信/无意识通信

去年7月发行的《妖怪手表2 元祖・本家》不仅长期霸占了日本的游戏销量榜，年末发行的《真打》也仅凭一个月不到的时间就窜至了日本年度游戏销量排行榜的第五名，让Level-5赚得盆满钵满。这款游戏不仅集合了丰富多样的游戏元素，其中的妖怪角色们也是恶搞不断，笑果十足。因此如果你想在去年的作品中寻找一款轻松治愈，又引人入胜的游戏，那么本作一定是个不错的选择。

丰富的游戏内容

制作人日野晃博曾在某次接受采访时提到，他希望玩家们在玩到《妖怪手表2》时就像“在吃一个红豆馅料十足的鲷鱼烧”，并由此得到极高的满足感。他的这一比喻可谓十分恰当，因为本作中不仅包含了前作的所有地图和BOSS战，还新增了大量令人目不暇接的新内容。

首先，本作在前作的基础上将收集要素的种类和数量都进行了扩充。比如妖怪大辞典中可成为朋友的妖怪数量就从前作的218只增加至了本作的387只，而音乐和动画也在本作中成为了收集项目。并且本作还将奖杯系统做了革新，在前作中只要捉到了多只指名通缉妖怪并输入密码就可以获得奖杯作为奖励，而在本作中奖杯则被直接分为了金杯、银杯和铜杯，玩家需要满足特定的条件才能解锁奖杯，这和索系平台的奖杯系统别无二致，其中甚至还不乏一些十分苛刻的条件。因此玩家想要完全收集齐这些要素的话，所需花费的游戏时间可以说难以估量。

在地图方面，本作不仅包含了前作的所有地图，电车系统的引入也将地图扩展至了各个车站，以及距离樱花新镇较远的毛马本村和那歧崎港町，贯穿主线的穿越要素更是将60年前的樱町和毛马本村也加入到了游戏中，再加上《真打》中追加的欢笑奈落度假区等场景，本作的地图数量相较前作几乎增加了一倍。

在丰富的场景中，贯彻“让游戏中的每个角落都充满惊喜”这一理念的《妖怪手表》制作团队在游戏场景中埋下了不少随机和隐藏事件。比如主人公会在家中洗漱或在神社里参拜时引出妖怪、走着走着会突然被不认识的大哥哥或老奶奶叫住帮忙、正在行进途中时被突然卷入妖怪横行的鬼时间、而走至某家民宅前则会偷听到关于某个场景设施的秘密等等。这些出其不意的事件会不仅容易让玩家长久保持对游戏的新鲜感，而通过其“随机性”和“隐蔽性”所构筑出的神秘氛围也成为了本作激发玩家好奇心的一个重要手段。

多样的游戏玩法

和丰富的游戏内容所对应的自然就是形式多样的游戏玩法。玩家除了可以体验到一般RPG游戏中探索主线和进行战斗的乐趣外，本作还有着通过妖怪



▲在场景中会随处出现的反复无常门，进入后也包含了战斗和限时逃脱等多样的玩法。



▲游戏中的音乐小游戏颇具新意，并有着不低的难度。

扭蛋机每日进行妖怪或道具的抽选、在支线任务中与其他NPC一起进行自行车竞速比赛、被卷入鬼时间后的限时逃脱等形式丰富的内容。其中的一部分内容每天（现实时间）只允许玩家玩一次（比如学校操场的爬旗杆、参拜神社、擦拭金蛋和探索没完没了隧道等），因此这种“刷日常”的要素设置培育出了不少玩家对本作的忠诚度。而另一部分游戏则成为了随机触发的内容（比如鬼时间和反复无常门系统等），这让游戏系统“主动”地与玩家进行了互动，有效地调节了游戏的节奏，让玩家不至于一直疲于主线的推进。

网络功能的大幅升级

和系列前作相比，本作的最大亮点就是将游戏的网络功能进行了极大限度的开发。在本作中玩家可将妖怪直接进行交换，因此极大地缩短了妖怪大辞典的解锁时间，而其中最让人惊喜的就是破坏者系统的共斗元素了，在资料篇《真打》中这一系统又被进一步升级，玩家可以通过不断收集鬼玉来解锁新的BOSS，后期的一些BOSS有着超强的必杀技，十分考验玩家的协作技巧。像这样集合了资源交换、对抗和合作等特征为一体的网络功能除了能大幅提升游戏的互动性外，还对游戏中的妖怪收集起了非常正面的促进作用，毕竟无论是对战还是共斗，实用的妖怪才是王道。

相较之下，专门利用邂逅通信进行妖怪交换的漂泊庄则被衬托得多少有点鸡肋。毕竟在已经可以直接进行妖怪交换的本作中，漂泊庄系统既不能收珍稀和S等级妖怪、将妖怪战胜后也只有较低几率才能成为朋友，因此实用性极低。更何况在本作玩家较少的国内，这一功能可以说几乎是形同虚设。



▲在《真打》中比较出彩的“真·破坏者”系统。

体贴的细节改良

本作在总结前作经验和玩家反馈的基础上也做了不少体贴的细节改动，比如在与妖怪对战时使用触控笔瞄准敌方的妖怪就可以得知它的阵营和喜好，这就不需要玩家一边对照攻略表格一边捉妖怪了；在前作中多抓的妖怪并没有什么特别的用处，而在本作中玩家可将其炼为魂体，用来强化妖怪的能力或组合出一些特殊的技能。而钓鱼系统也在本作中修改为了和现实的钓鱼比较相近的操作，玩家需要根据鱼的状况控制鱼线盘的收放，并掌握提杆的时机——这也说明制作团队在有意识地避免细节上的过多重复。在这里小编也私心地希望续作中能增加一个让妖怪之间互相继承经验值的系统，这样玩家就可以从后期枯燥的练级地狱中解脱出来了。

略显浮躁的不足之处



▲《真打》中安土桃山地图的制作相较之下就显得比较敷衍，可利用的场景设施也不多。

总的来说本作在内容设置上诚意十足，丰富的游戏要素和逗趣的情节片段让不少年长的玩家也能乐在其中。不过本作也并不是一块没有瑕疵的美玉，游戏最招致诟病的问题应该就是珍稀妖怪那极低的捕捉率，像这样的妖怪倘若只有少数几只的话还尚在情理之中，但后期涌现出的不少极难捕捉的妖怪不仅极度考验玩家的耐性，部分妖怪还被附加上了每天只能与其战斗一次的硬性规定，像这样过于苛刻的收集条件就会多多少少地影响玩家的游戏体验了；而另一个比较明显的问题就是本作的支线任务数量虽然十分丰富，但完成形式的重复度较高，有时甚至会让人产生“寻找NPC、对话、进入战斗”的机械作业感。希望在下一作中开发团队能够针对这些问题做一些细节的升华，而不是仅靠内容的添加来延长玩家的游戏时间。

在短短一年中就以双版本和资料篇抢钱的Level-5仿佛是在尽力地压榨着这个系列的剩余品牌价值，可见Level-5在商业策略上略显浮躁。“《妖怪手表》系列”其实有着可观的潜力和更多的可能性，因此希望Level-5在今后能够以更长远的眼光来维护它的价值，让其成为游戏甚至动漫史上的长寿作品。

三次元空间 3DSpace

进入立体的世界！

任天堂3DS掌机情报专栏

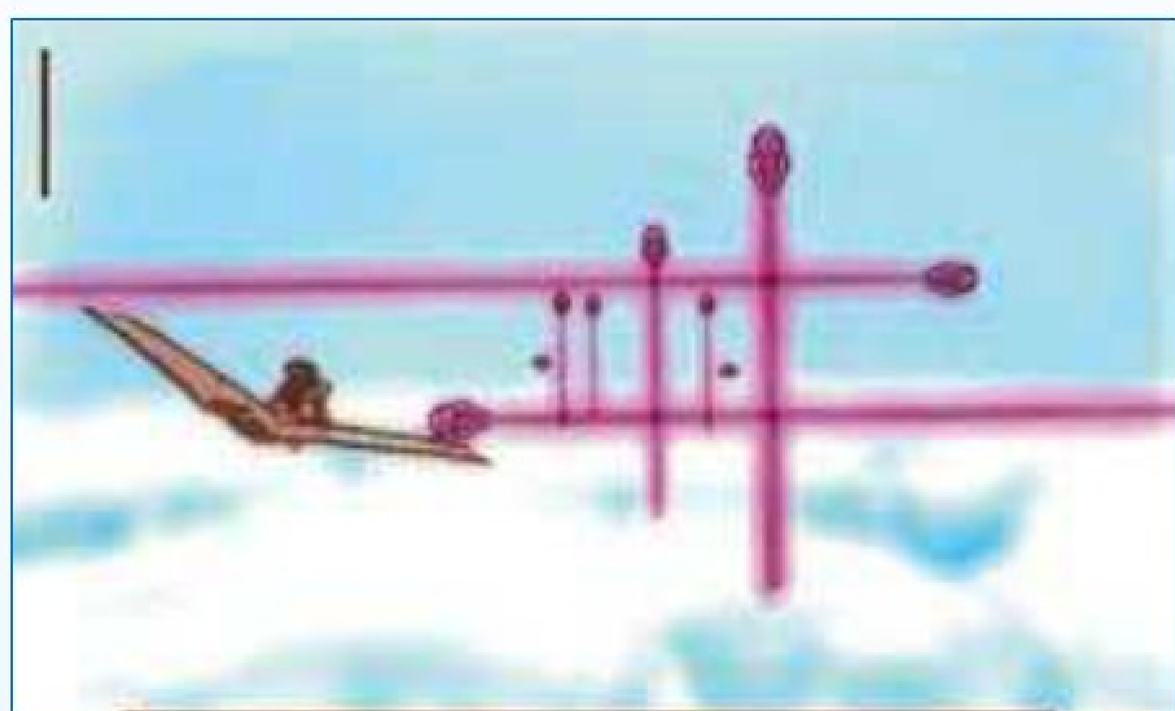


栏目主持 虫无兮

春节回老家发现表妹竟然买了一台NDSL，附送了一堆教育学习类软件，游戏卡带则都是GBA的。不过游戏都是经典之作，虫某还找到了当年颇为喜欢的《螺旋破坏者》，试玩了一下，发现正版卡带居然还会振动，搞得我都想借来玩了。想当年《我们的太阳》还能吸收阳光，现在的游戏卡带真是中规中矩啊。

1月28日

西部牛仔突破天际？



长期在3DS e商店销量榜占据一席之地的《枪手克莱夫》是一款走复古风格的横版动作游戏，没想到其续作竟不按常理出牌。续作里，克莱夫所在的小镇被外星侵略者攻陷，逼迫他重新拿起心爱的手枪消灭敌人。不仅如此，克莱夫还能操纵重力，驾驭熊猫，与恐龙对战等等，赫然已经升级成星际牛仔。如今本作在美服和日服都已经上架，感兴趣的玩家就去下载吧。



2月17日

《挑战三世代SP》全QR码公开

《高达 挑战三世代SP》，可以通过扫描QR码来获得新的卡片以及原创任务。如今游戏官网公布了最后两个任务的QR码，也意味着所有QR码都已公布。玩家可以登录官网，看看自己还有哪些QR码是没有扫过的。官网地址：http://gundam-tryage-sp.ggame.jp/special/qrcode.php

QRミッション06 対決!!熟練パイロット部隊





QRミッション28 龍の勲章を求めて





2月18日

马年最后的大爆发

本周美服和日服都上架了不少游戏。其中最受瞩目的自然是怪物级软件的衍生作《口袋妖怪抓取》。虽然还是三消类游戏，但是和《口袋妖怪战斗方块》又是不一样的风格。《纸》则是一款主题是和纸，也就是日本纸的益智游戏，玩家要在指定的步数内翻开纸张，让整张纸都呈现同一种颜色。这两款游戏在日服和美服均已上架。



2月25日

高人气S·RPG袭来



《佣兵传说2》在日服上架，这是一款在日本相当受欢迎的手游。在加入了剧情和自由对战之后，推出了3DS版。3DS上的S·RPG作品本来就不多，喜欢这类型的玩家不妨尝试一下本作。另外，高人气漫画制作软件《漫画工房》的续作也于本周在日服上架。美服则有在PSV上推出过的射击游戏《泰坦进击》以及少见的TPS游戏《钢铁陨落 入侵》。

2月26日

《6×1≠UNLIMITED？》2.0

上辑介绍过的这款异色射击游戏，迅速推出了2.0版本的升级补丁，用于修补游戏中的一些BUG，并追加了新的机能。已经下载了本作的玩家，赶紧扫描一旁的QR码来下载这个补丁吧。



2月27日

《徽章游戏室》升级

从当天起，只要在联网状态下进入《徽章游戏室》就会自动开始升级。升级后，会追加新的用锤子敲击徽章的机台。每天一次的免费练习当中，只要玩家坚持参与，夹到“中奖”的徽章的概率就会提高，算是照顾运气不好的玩家。不过一旦中奖，概率就会清零，从头算起。随着升级，游戏中也追加了新的徽章，赶紧去围观一下吧。



游戏与现实的交融
——Amiibo 详解



Amiibo这个词相信很多人都不陌生了，如果是Wii U用户和模型爱好者，想必都收集了不少，而随着《任天堂超级明星大乱斗》3DS版的更新，这个新奇的东西也终于对应了New 3DS（为方便描述，本文中所说的New 3DS同时包括New 3DS和New 3DS LL两种机型），以此为契机，本次我们来为大家详细介绍Amiibo。

文 马修

Amiibo与它的三个关键词

先来说说什么是Amiibo，外型上看Amiibo是一个模型，深入点说是一个底座上放置了NFC芯片的模型，因为底座内置NFC芯片，所以可以和具有对应NFC读取功能的硬件进行数据通信实现游戏与现实的互动。这里便涉及到三个关键词：NFC、外置设备游戏信息读取以及玩具与游戏内容的互动，下面逐一说明。



▲路易的Amiibo包装。

NFC

提到Amiibo首先就要说到NFC，NFC是Near Field Communication的缩写，意为“近距离无线通信”，和生活中的刷乘车卡、门禁卡、二代身份证等类似，都属于RFID的延伸技术，虽然问世时间不算短，但主要还是凭借智能手机的大量普及而为大众所熟悉。最早将此技术应用到电子游戏上的是Wii U，首款将NFC功能应用到电视游戏上的则是动视暴雪的《小龙斯派罗大冒险》。

相比传统的IC卡，NFC的优势在于不必以机械接触、光接触等方式进行直接接触，只要在有效通信范围内扫一下即可读取；而相比同为近距离的蓝牙，NFC则有节电等优势，加上本身的跨系统共享支持，使得NFC在这些年成为了非常火爆的后起之秀。

外设游戏信息读取

通过读卡器和卡片等外设，来实现游戏



▲虽然使用 NFC 技术，但 Amiibo 的有效距离并不算长，大概 2 ~ 3 厘米，所以不要离得太远，但也不必完全贴上。



▲包装盒的 Amiibo 模型下方有一块方方正正的金属纸板，其作用是防止未开封时被盗刷。

信息的读取和输出，这是电视游戏的 NFC 功能的一大用处，但这个用法却远比 NFC 的使用要早，早年 GBA 的外设之一读卡器便是其中之一，而诸如《三国志大战》、《口袋妖怪三对三》等卡片街机游戏更都是离不开这个功能，不过相比前面的 IC 卡，NFC 还有无需接触、数据共享广泛等优点。



▶Wii U 和 New 3DS 都有 NFC 读取区，而旧版 3DS 则要等到今年夏天发售专门的读取器。



玩具与游戏互动

前文提到 Wii U 虽然是首款支持 NFC 功能的游戏机，但 Wii U 发售后长期受到游戏匮乏的困扰，导致这个大有前景的功能便也一直被搁置。真正在电视游戏领域首次使用 NFC 技术的，反倒是非 Wii U 独占的多平台游戏《小龙斯派罗大冒险》，专门配备了 NFC 读取外设，甚至实现了多平台的数据共享。其中的 NFC 芯片，就内置在游戏中角色模型的底座里，通过这些带有不同角色信息的玩具来与游戏互动，玩具对应角色出现在游戏中，然后让这些玩具角色在游戏中进行激烈的战斗……动视暴雪此举不仅让迟暮的老品牌《小龙斯派罗》重新焕发青春，更令旗下又增加了一棵摇钱树。



▶最早对应 NFC 功能游戏《小龙斯派罗大冒险》与 NFC 玩具及读取器。



▲任天堂首款对应 NFC 功能的游戏《口袋妖怪大乱斗 U》使用的 NFC 扭蛋与 Wii U 主机。



▲ Amiibo 与《口袋妖怪大乱斗 U》NFC 扭蛋的实物对比。可以看出前者无论是大小还是做工都超出后者很多，当然价钱也超出很多……

而任天堂自家首款对应 NFC 的游戏，则是 2013 年 4 月 24 日的 Wii U 游戏《口袋妖怪大乱斗 U》（下文中出现的游戏标题缩写《大乱斗》一律指这次我们重点说的《任天堂全明星大乱斗》而非本作），这个系列在 Wii 上以下载销售游戏的形式出现后一鸣惊人，之后续作在 3DS 上配合 3DS 大降价上市，加上系统的成熟，最终成功达成百万销量。而 Wii U 版主打的是高清画面和同屏精灵极多，还有就是可以利用 NFC 功能来培养特定的精灵——所谓特定精灵，是通过扭蛋机扭出来的专用扭蛋模型，底座中有 NFC 芯片，通过花游戏中的钱来让模型对应的精灵成长，然后再将数据存储回模型的 NFC 中，不仅如此，还可以通过读取 NFC 模型数据，把自己培养的角色带到朋友家的《口袋妖怪大乱斗 U》中，即多主机数据共享。但本作缺乏前两作大受好评的野外战，加上 Wii U 本身的装机量问题，因此虽然该作新意多多，但远没达到前作的轰动和热销。而在这之后，同样跨平台的《迪士尼 无限》，也使用到了玩具与游戏互动的 NFC 功能。

时光荏苒，当又一年过去，随着《任天堂全明星大乱斗》的这个集合了各种任天堂角色的高人气乱斗游戏的推出，任天堂也终于大手笔地推出了自家的 NFC 模型——Amiibo。而相比之前《小龙斯派罗》与《口袋妖怪大乱斗 U》，Amiibo 不仅支持多主机甚至多平台的数据共享，还能同时支持多款游戏，可以说将 NFC 功能在游戏领域的应用上又推进了一大步。



▲ Amiibo 包装的背面，特别注明为 6 岁以上适用，并有注意误吞食的警告。

Amiibo 的作用

说来说去，Amiibo 到底是做什么用的？简单说，Amiibo 作用有二：一是作为模型，在现实中陈列摆放收藏用；二是作为支持多游戏多平台的 NFC 芯片承载周边，Amiibo 能用于大量的游戏中。这部分我们来为大家讲述 Amiibo 在目前各游戏中的作用。

1. 对应角色出现在游戏中

外表上看，Amiibo 是以游戏角色为原型制作的模型，主打对应《任天堂全明星大乱斗》这个任天堂人气角色大杂烩的乱斗游戏，因此支持 Amiibo 最多的游戏便是《任天堂全明星大乱斗》。甚至在 Amiibo 刚公布时，曾经有人担心这作《任天堂全明星大乱斗》会不会因为 Amiibo 概念的引入而成为《小龙斯派罗》那样的氪金大坑，即游戏中的可使用角色会不会只有通过 Amiibo 才能使用——事实证明，任天堂没有违背当时关于 DLC 方面的承诺，新的《大乱斗》无论是 3DS 版还是 Wii U 版，都相当完整，而且各有特色。但同时，也意味着 Amiibo 对于游戏的定位无法像《小龙斯派罗》那样明确：



加入了育成机制，但并不能自己操作，只会作为强力的电脑使用角色出现，这个我们在后面会详细说。而 Wii U 和 3DS 两个版本的《任天堂全明星大乱斗》，支持目前已发售的除蘑菇头外的全部 Amiibo。

而除了《任天堂全明星大乱斗》外，由《火纹》的开发厂商 IS 在 3DS 开发的 FPS《蒸汽行动》，也已确定支持四个来自《火纹》的角色：马尔斯、艾克、路菲雷和露基娜的 Amiibo，就可以让这些《火纹》角色在《蒸汽行动》中客串。

2. 特殊服装 / 涂装

这个是 Amiibo 的另一个功能，读取 Amiibo 后会增加特殊的服装或涂装，其中特殊服装对应 Wii U 的《马里奥赛车 8》和《海贼王 伟大战争》，特殊涂装则对应刚刚发售的《皇牌空战 3D》。

《马里奥赛车 8》对应马里奥、碧奇公主、耀西、大金刚、林克、福克斯、萨姆斯、卡比、路易、铁鹰队长、少年林克。《海贼王》对应马里奥、耀西、大金刚、林克、福克斯、萨姆斯、Wii Fit 教练、卡比、马尔斯、路易。《皇牌空战 3D》则对应马里奥、碧奇公主、大金刚、林克、福克斯、萨姆斯、路易、塞尔达、铁鹰队长、库巴、少年林克、希克、吃豆人。



3. 特别武器

该功能对应《塞尔达无双》，支持林克、少年林克、塞尔达和希克这四名“《塞尔达传说》系列”角色，每天只可使用一次。使用林克和少年林克的 Amiibo 能解锁出自《黄昏公主》中的特殊武器。用塞尔达和希克则可解锁 3 星武器。事实上该作也对应其他 Amiibo 角色，读取后会随机出现 3 星以下武器，虽然听着不大够用，事实上不用说初期开荒，善加合成的话，打困难难度都够用了。



▲《塞尔达无双》通过扫描林克 / 少年林克的 Amiibo 入手的来自《黄昏公主》的特殊武器。

4. 能力增强

对应游戏为 Wii U 的《星之卡比 彩虹世界大冒险》，对应的 Amiibo 自然是卡比、迪迪迪大王和金属骑士三个“《卡比》系列”角色，主要是赋予卡比各种拥有特殊能力的变身，比如用卡比 Amiibo 可以直接使用原本需要 100 颗星才能使用的大招“星之冲刺”，使用迪迪迪大王 Amiibo 则体力翻倍，使用金属骑士则是戴上骑士铁面且威力增加。和《塞尔达无双》一样，《卡比》的 Amiibo 每天也只能使用一次。



5. 出现隐藏的像素蘑菇头

对应的自然是《蘑菇队长》了，扫描蘑菇头的 Amiibo 后，就会出现隐藏的像素蘑菇头。特别值得一提的是，该游戏只对应蘑菇头一个 Amiibo，而蘑菇头的 Amiibo 亦是迄今为止惟一一个不对应《任天堂全明星大乱斗》的。



►通过扫描 Amiibo 出现的像素蘑菇头。

6. 特别模式

该功能对应《马里奥聚会 10》，游戏对应的 Amiibo 为马里奥、碧奇公主、耀西、大金刚、路易、罗塞塔公主 & 奇可、库巴、瓦里奥和蘑菇头这些“《马里奥聚会》系列”的常客。这些 Amiibo 为游戏增加各种各样的地图，蘑菇头还可以增强道具效果。

关于Amiibo这个刚刚诞生的周边系列，除了对应 Wii U，其 NFC 功能也同样对应销量火爆的 New 3DS，因此其后对应的游戏甚至平台也会越来越多，目前来说，已经公布对应但作用未知的还有《异度之刃》等。可以看出，比起在游戏中作用极大的《小龙斯派罗》对应的系列玩具，Amiibo 系列在游戏中的意义其实都不算大，相比游戏中价值，反倒是作为模型的收藏观赏价值更大些。当然，这和任天堂对于付费 DLC 不能影响游戏本体完整性的要求有极大关系，恐怕没有哪个玩家希望出一个花钱买 Amiibo 才能使用对应角色的《任天堂全明星大乱斗》，好在大伙对模型本身都乐此不疲，也希望这一系列 Amiibo 能赋予游戏更多的新意。



《任天堂全明星大乱斗》Amiibo 使用详解

如果说 Amiibo 的设计初衷来自于《任天堂全明星大乱斗》，那是一点不假，毕竟这种带底座的角色模型最早是出现在“《任天堂全明星大乱斗》系列”的作品中，在本作中也作为收藏要素出现，而 Amiibo 采用的正是游戏中模型的同样造型。再加上 Amiibo 是随同 Wii U 版《大乱斗》首发，3DS 版《大乱斗》又是首款对应 Amiibo 的游戏，所以这里我们就以《任天堂全明星大乱斗》为例，来详细说明 Amiibo 的使用。

确定 Amiibo 身分

这点其实不是《大乱斗》独有，但既然是具体操作的介绍，就也在这里一起说。确定 Amiibo 身分是 Wii U 和 New 3DS 都有的功能，Wii U 版选项在本体设定中，New 3DS 版则是在下屏左上的 HOME 菜单设定中。进入后，第一项为登录 Amiibo，第二项为消除 Amiibo 保存的游戏信息，第三项则是 Amiibo 初期化，后两项都请慎用。

选择第一项后进入后，会提示扫描 Amiibo，把 Amiibo 贴近下屏中心（New 3DS）或 NFC 扫描区（Wii U Pad），一下就可以识别到，之后确认 Mii 形象和 Amiibo 角色名，这里可以对 Mii 形象和角色名两项进行编辑：换其他 Mii 形象以及给 Amiibo 改名。无需修改或编辑完毕后，确定（Wii U 为选中蓝色按钮“この内容を登陆する”，New 3DS 为按 Y 确定），然后系统会再次提示放上 Amiibo，经过几秒读取，Amiibo 便登陆成功了，以后该 Amiibo 每次登陆都会显示以上两点信息，改的话可以直接在这里改，有些游戏中也可以直接跳入该选项中修改（比如我们正在说的《任天堂全明星



大乱斗》）。

这部分的操作有两点要稍加注意：1. 确认后再次提示扫描 Amiibo 时，一定要使用刚才所放的才能有效；2. 二次读取 Amiibo 的时间略长，记得读完再拿开。

角色编辑育成

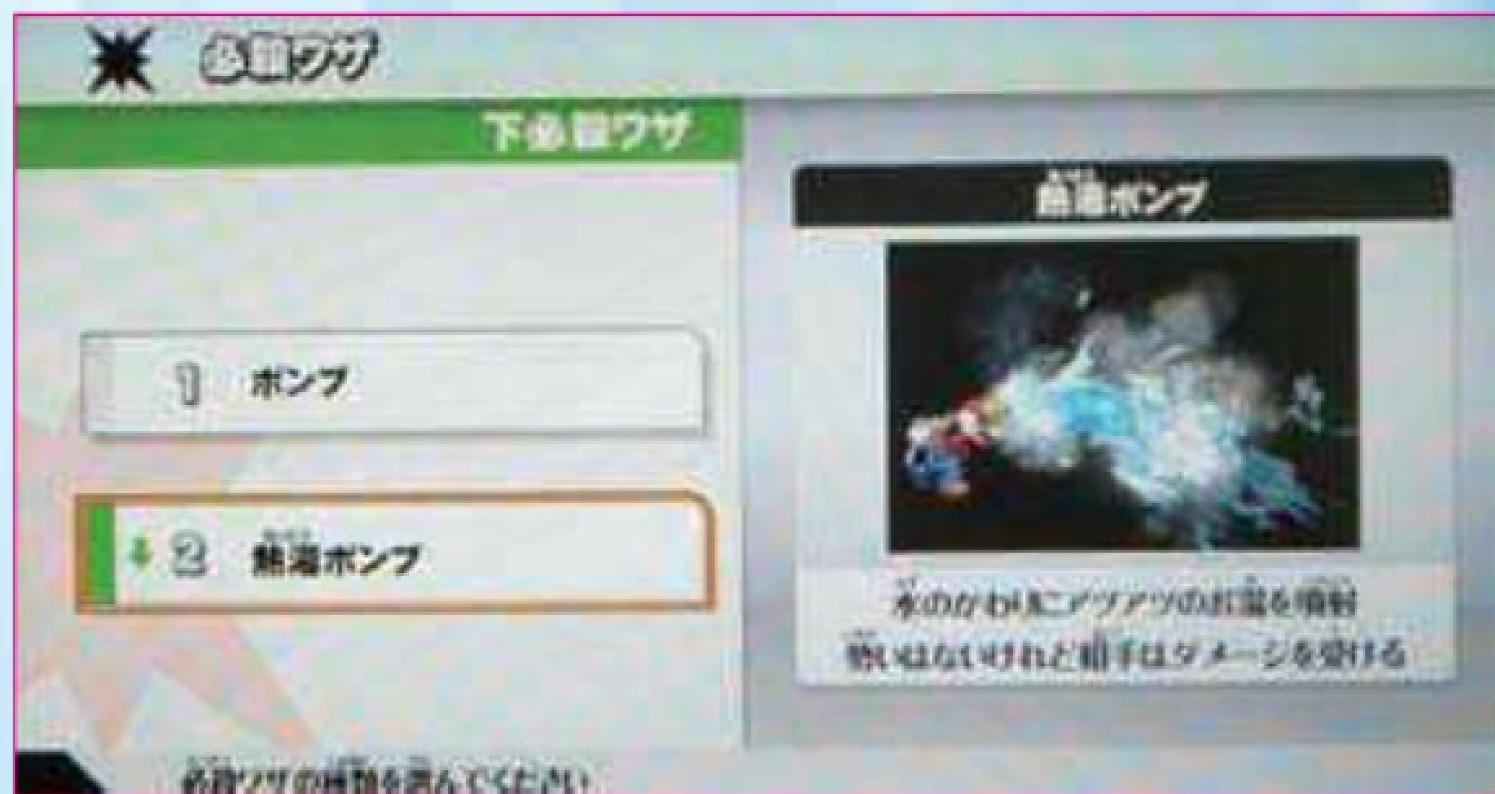
进入《任天堂全明星大乱斗》的游戏后，无论是 Wii U 版还是 3DS 版，Amiibo 的选项都是在主菜单的いろんなあそび下，进入后系统提示放上 Amiibo 读取，读取后先会提示是否需要改变颜色，如果需要就按 Y 选择颜色。若不执行操作，就会很快跳转接下来的能力编辑画面，除了喂食道具和选择必杀技都在这里进行编辑外，选中名字框也可以跳转进入 Amiibo 的改昵称及对应 Mii 形象的界面，而在此画面中，还可以使用 Y 键 + 滑杆（3DS 版）或右摇杆（Wii U 版）来旋转观看角色。在编辑之后，按 R 键可以直接进入大乱斗模式。

培养角色的选项中，喂食装备（装备をたべさせる）乍一看和普通的角色编辑一样是用装备来对角色的能力调节，但这里是喂给角色吃，确认使用后便消失。而这里的每个装备对能力都有增减影响，最后使能力怎样分配还看玩家的选择，此外这些装备还不乏特殊效果。而装备选择画面中，按 L/R，可以给这些道具按使用（つかった顺）、类别（カテゴリ序）、50 音（あいうえお序）、入手（ゲット序）、强弱（强さ序）的顺序来排序，追求能力的话，选择强弱顺序是最方便的。装备喂过后，还会根据能力分布，将角色分为平衡型、攻击型、防守型、速度型以及攻击防御型、速度攻击型和防御速度型，共 7 种类型，这些类型会影响到角色在战斗中的战斗倾向。



▲喂食装备来改变角色的能力，并以此确定角色的战斗倾向。

必杀ワザ是必杀技选项，大多数角色最初都无从选择，但随着角色的成长，便会开启很多新必杀技供选择了。



▲角色成长后开启的新必杀技。

当编辑完毕后，按 START 确认，角色便编辑完毕了，之后再度出现 Amiibo 读取画面并提示放上 Amiibo 模型，将模型放到 3DS 下屏或 Wii U Pad 的 NFC 读取区，就会进行资料录入，稍候便完成了游戏资料的写入。如果没有对 Amiibo 角色进行任何编辑，则提示直接退出，无需使用 Amiibo。

特别说一下，如果在读取界面按下 L+R+X，会进入角色恢复界面，确认的话，等级会回归为 1，喂食的装备以及搭配的技能也都恢复到初始，相当于设定界面的游戏资料消除，所以使用这个功能时要谨慎。

Amiibo 角色参战与资料保存

前面我们说游戏内编辑时就提到，在编辑界面可以按 R 直接进入大乱斗模式的选人画面，并默认选好了正在编辑的 Amiibo 角色。而在大乱斗模式下，也可以选择 Amiibo 角色，其中 Wii U 版在选择角色时扫描 Amiibo，就会在未确定类型的空缺的位置（なし）出现；3DS 版则是要按 ZL/ZR 开启 Amiibo 读取画面，然后放上 Amiibo，就会读取 Amiibo 的数据并参战。Amiibo 对应的角色标为 FP，在 3DS 版中有优先权，第一个 CP 位置即便选好了角色，也会被强制替换成 FP，Wii U 版如果没有未确定空格的空位，也会强制在第一个 CP 位置显示出来，无论该位置是否已选好



▲读取 Amiibo 后角色便出现在游戏中。

角色。

以上便是 Amiibo 角色在两个版本《大乱斗》的参战方法。如果是有意培养的话，建议用同样的角色采用一对一的战斗来指引 FP，这样会更明确；不过随便乱斗的话，也许会教出意外暴力的角色。

顺便说下，该作的 1P 也可以设定为 CP 的，当 4 个角色都选成 CP 进入战斗，玩家就完全可以置身事外了，如果打累了可以休息看 CP 自己打。虽说这么休息相信玩家自己都会觉得无聊，但引入了 Amiibo 后就不一样了，Amiibo 角色是有参战奖励的，在将 1P 设定成 CP 后，如果让 Amiibo 参战，那么便成了自动刷钱刷等级的战斗。不仅如此，如果对自己操作 Amiibo 相同角色的水平没信心，还可以将相同的 CP 设成 LV9 来和 Amiibo 角色的 FP 战斗，该作 CP 的高等级可不仅仅是攻防提升，其 AI 也相当了得，拼抢道具、超必杀发动时机以及各种招式应用、攻击意识都相当到位，而 Amiibo 成长到 50 级时，其攻防都会超过 LV9 的 CP，所以对于玩家不太熟悉的角色，大可交给高等级的 CP 去教授指引。

而无论是从 Amiibo 角色编辑界面进入大乱斗模式，还是从主菜单直接进入大乱斗模式，只要选了 Amiibo 角色，在退出模式



时（选人画面长按 B 键）都会提醒是否去角色育成界面，确认的话就会到编辑界面去，再度退出存储游戏资料依旧需要按 START 确认；如果不需要重新编辑角色，在提示是否去角色育成界面时选否，即可直接进入游戏资料存储界面。当游戏数据存储入 Amiibo 后，还可以在其他的 3DS 或 Wii U 的《任天堂全明星大乱斗》中读取，所以说，无论是 3DS 上，还是在 Wii U 上，我们都可以通过培养 Amiibo 后保存的数据读取进任意一款的《大乱斗》中，实现玩家各自培养的 Amiibo 角色间的对战。

培养的 Amiibo 角色有多强

总结前面所说，会发现《任天堂全明星大乱斗》中的 Amiibo 角色不仅可以改变颜色服装、选择道具进行能力修正、搭配技能这些表面的，更有升级、学习和参战奖励三大特色。

先说升级，升级后 Amiibo 角色的攻击和防御都会提升，还能学到新的必杀技。最高等级为 50，该等级下角色的攻防超过了 LV9 的 CP，而且角色的升级非常快。



▲从 1 级升级到 50 级，并不需要多长的时间。

然后是学习，也就是官方所说的性格育成。这个具体到游戏中，就是学习对手的打法，但究竟是战斗中向所有战斗对手学习，还是只纪录战斗最终胜出者的打法，这个说实话笔者自己也说不大清楚。但可以肯定的是，Amiibo 角色的 AI 相当高，抢道具、等候时机、封边等玩家常用的战术一应俱全，所以从培养角度来说，玩家自身熟练操作角色是培养 Amiibo 的关键，如果像编辑部的多个小编一起跟 Amiibo 作战，那培养出的战术更是集众人所长，非常厉害。

而在 Amiibo 参战后，还会有参战奖励，有金钱也有道具等，每次参战都会得到，在对战后保存进 Amiibo 后，再度重新读取到游戏中时便会一起结算。这意味着 Amiibo



▲ Amiibo 在 Wii U 上参战获得的钱和道具继承进了 3DS 版中。

可以在一个平台上赚钱赚道具、然后将这些钱和道具放到另一个平台上。比如让 Amiibo 在携带方便的 3DS 上对战赚钱后，回到家后用 Wii U 读取 Amiibo，这些钱和道具便进入后开荒的 Wii U 版中……

《任天堂全明星大乱斗》中 Amiibo 的意义和选择

相信说到这里应该会有很多人问了：这 Amiibo 在《任天堂大乱斗》中只培养却不能自己操作，除了其作为模型的天然属性，《大乱斗》游戏中的意义到底是什么？其实 Amiibo 就是赋予了玩家间的另一种对战：除了传统的玩家各选角色互相对战外，还可以



▲两个 FP 对两个 LV9 CP 的自动对战。



▲ 3DS 版中支持 Amiibo 的为大乱斗模式，Wii U 版除了大乱斗模式外还多个八人对战的模式支持 Amiibo。

利用 NFC 读取功能来实现玩家间 Amiibo 的对战，就像现实中斗鸡斗蟋蟀那样，自己不参战，完全由自己培养调教的公鸡或蟋蟀自行战斗，当然，玩家和朋友也可以参战。此外就是前面说的，玩家不参与而让 Amiibo 自己与 CP 对战，像网游挂外挂那样，最后通过 Amiibo 的参战奖励来刷钱。

通过以上介绍，如果觉得 Amiibo 可以买了，那么很多人会面临接下来的问题：选哪个 Amiibo？如果特别有爱又不差钱，当然是全部买买买——任天堂敢出多少咱就敢买多少，但这对于大多数玩家来说并不现实，所以更多人还是有选择地去买。这其中最主要的参考因素其实就是对角色的喜爱，毕竟喜爱的角色在游戏中往往也是惯用角色，而用熟练的角色自然也好培养 Amiibo，即便没有小伙伴来“斗蟋蟀”，各位想必也不希望自己花钱买来得 Amiibo 对应的角色弱得跟低等级 CP 角色一般吧。选择自己熟悉的角色，通过自己操作和 Amiibo 同样的角色来对战，从而使 Amiibo 成为自己真正的化身，这才是 Amiibo 角色培养的最大意义。

有关《任天堂全明星大乱斗》的 Amiibo 角色便说到这里了，尽管看起来这种培养因为玩家无法操作而没什么意义，但正因为如此，培养本身的重要性也愈发凸显出来，想尽办法提升自己水平来带着 Amiibo 角色一同变强的努力、放手让 Amiibo 角色跟高等级 CP 去拼杀的洒脱与无奈，与自己培养的 Amiibo 对战时既希望其获胜但输了却又不甘心……种种育成体验，是玩家磨练自身技术时所体会不到的，而这些并不占用游戏主体部分的内容，可以说既赋予了 Amiibo 让人欲罢不能的新意，也没让任天堂有负“不让付费 DLC 影响游戏完整性”的承诺。已经买了《任天堂全明星大乱斗》的同学，不妨也去买些喜欢的 Amiibo，体验下育成心爱角色的别样乐趣吧！



▲即将在 4 月 29 日发售的最新的 Amiibo。

索尼PSV掌机情报专栏

PLAYSTATION VITA 总部

享受掌机的声光极致！

PSV Azito

栏目主持：库玛

除了公历新年外，中国人还会再度过一次农历新年，于是喜欢制定目标的人就有两次发挥的机会了，不知大家今年又制定了什么样的计划呢？不过年年目标都是减肥的小编至今仍未取得任何明显的成效，于是今年干脆自暴自弃地选择了逃避现实、顺其自然的路线，因此明年的在下可能就要以《超能陆战队》中大白的形态与大家见面了吧（远目）。



大波《战国无双4-Ⅱ》DLC来袭

于2月11日发售的《战国无双4-Ⅱ》接连公布了一系列DLC，内容涵盖了服装、坐骑、剧本和武器等内容，值得玩家入手。

新服装　配信开始时间：2月11日



第一波服装DLC是为游戏中的13名女性角色准备的，其中包含了女仆装、泳装、睡衣、女警、舞女和小恶魔装等性感造型，福利满满！单件服装的售价为191日元（不含税），全套打包则为2000日元（不含税）。

新坐骑　配信开始时间：2月18日


■夭寿啦，熊姬骑熊啦！

除了一般的军马外，想必玩家们也希望在游戏中拥有更加酷炫的坐骑吧！于是在第二弹DLC中装备了铠甲的军马“铠缠”、萌萌的熊猫、帅气逼人的麒麟和一脸憨厚的棕熊也加入到了坐骑的队伍中来。每只坐骑的售价为96日元（不含税），全套售价为286日元（不含税）。

新BGM　配信开始时间：2月18日

除了坐骑外，第二弹DLC中还提供《桶狭间・改》、《本能寺・改》、《小牧长久手・改》、《小田原城・改》和《无限・改》这五首BGM的下载。这些曲子均可在战斗中使用，感兴趣的玩家可在官网（http://www.gamecity.ne.jp/sengoku4/2/dlc.html）进行试听。每首曲子的售价为96日元（不含税），全部购入则为381日元（不含税）。

新剧本　配信开始时间：2月25日



第三弹DLC则是在“无双演武”或“模拟演武”模式下使用的新剧本，共有“井伊家家训传授战”、“长持夺取作战”、“天正忍者合战”、“天下一夫妇决战”、“色男名誉挽回战”、“有冈城推理战”、“伪史・本能寺の变”和“关ヶ原最终决战”这八个外传性质的剧本，每个剧本的售价为191日元（不含税）、一并购入则为1143日元（不含税）。

新武器　配信开始时间：3月11日

第四弹DLC为6个套装（セット）的武器，这些新追加的强力的武器都会让玩家在游戏中如虎添翼。单个套装的售价均为96日元（不含税），一次性全部购入则为381日元（不含税）。右表为每个套装的武器所对应的武将一览：

套装	对应武将
1	真田幸村/前田庆次/石川五右卫门/阿国/くのいち
2	织田信长/浓姬/森兰丸/柴田胜家/前田利家/松永久秀/お市/浅井长政/藤堂高虎/大谷吉继/新武将用刀
3	武田信玄/真田信之/上杉谦信/直江兼续/上杉景胜/绫御前/风魔小太郎/甲斐姬/北条氏康/早川殿/新武将用枪
4	井伊直政/服部半藏/本多忠胜/稻姬/德川家康/井伊直虎/今川义元/柳生宗矩/杂贺孙市/伊达政宗/片仓小十郎/新武将用双剑
5	黑田官兵卫/竹中半兵卫/毛利元就/小早川隆景/丰臣秀吉/石田三成/岛左近/ねね/加藤清正/福岛正则/新武将用薙刀
6	立花訚千代/立花宗茂/岛津丰久/岛津义弘/长宗我部元亲/ガラシャ/明智光秀/小少将/佐々木小次郎/宫本武藏/新武将用大太刀



《高达破坏者2》免费任务和机体配信



《高达破坏者2》于2月27日再次更新了免费任务和机体。本次更新依旧是港日两服同步，追加的内容为来自《高达00》中的智天使高达和它的“最终决战规格”两台机体。玩家只要联网登录PSN即可进行更新，进入游戏后就能看到相关任务了。此外，本作还预定在今后免费配信漆黑强袭高达、双头龙高达改（EW版）、无限正义高达、高达DX这几个机体以及相关任务，值得玩家期待。



《噬神者2 狂怒解放》免费开放新角色下载



《噬神者2 狂怒解放》日版在2月19日发售后，不少玩家立即使用了在2月16日发售的相关杂志上附送的PS4和PSV游戏主题下载码，但部分玩家的下载码却意外地对应了本打算日后才公布下载的两名新角色。于是官方将错就错，将这个DLC提前在PSN上免费放出下载，而对于那些获得了错误下载码的玩家，官方则会通过邮件来补发正确的游戏主题下载码。不过这些福利暂时只限于日服，港服的玩家就只能再等一段时间了。



本月PS+免费游戏一览

日服

游戏译名	游戏原名
反击间谍	CounterSpy
像素滑板	Olliolli
讨鬼传	讨鬼传
天空奇兵	Luftrausers

港服

游戏译名	游戏原名
奇异世界 新鲜可口	Oddworld New 'n' Tasty
毁灭公爵3D 重量版	Duke Nukem 3D Megaton Edition
哇哦戴夫	Woah Dave
基克和芬尼克	Kick and Fennick

港服

游戏译名	游戏原名
反击间谍	CounterSpy

美服

游戏译名	游戏原名
像素滑板2 欢迎来到奥莱坞	Olliolli2 Welcome to Olliwood
反击间谍	CounterSpy

欧服

游戏译名	游戏原名
像素滑板2 欢迎来到奥莱坞	Olliolli2 Welcome to Olliwood
反击间谍	CounterSpy

文 秋沙雨

PSV | 其他 | ETC

如龙 0 免费程序

龙が如く 0 基本无料アプリ

SEGA	日版	2015年2月26日
1～4人	免费	无对应周边

去年，SEGA为《如龙 维新》配信的免费APP想必时至今日都令人津津乐道，《如龙 维新》的APP几乎将别宅模式和战斗迷宫两大游玩要素整个塞到了这个APP里面，加上有趣的赌场，让人欲罢不能。SEGA尝到了甜头之后，也为这次《如龙0》配信了免费APP，里面虽然不至于有一整个大型的游戏模式，不过收录了斗技场、赌场等要素，日后还将付费配信四个小游戏组成的小游戏合集，为数众多的赌场要素和热血沸腾的斗技场，这一切都能够在PSV上免费享受到，怎能不让人兴奋呢？

游戏模式

本作的内容分为桐生一马和真岛吾郎两个角色的视角，两个角色的道具和金钱都不通用，所以如果想要在本篇游戏发售前让角色变得更强的话，那么就得比较平均地培养这两位主角。



两个角色也有着各自的特色游戏模式，其中斗技场、小钢珠和当铺的内容是共通的，赌场要素却有些差别，桐生一马篇为赌场，真岛吾郎篇则是赌场俱乐部。

斗技场

桐生和真岛都能够使用的模式，玩家在该模式下需要操作角色与CPU进行连战，这也是能让不擅长玩赌博小游戏的玩家进行赚钱的模式。在本篇里，真岛和桐生能够使用四种战斗风格，不过这些需要通过剧情来解锁，所以在该APP里，玩家只能够使用桐生的“チンピラ”风格和真岛的“喧哗师”风格，不过和《如龙 维新》时相比成长的自由度也有所提高，因为在本作里进行技能的习得所需要的不是经验值，而是金钱，只要赚够了足够的钱，就能够学到更多的技能，而目前能够使用的两个角色的战斗风格都能够成长到最后（除了有五个是需要在本篇的支线里解锁的技能之外），只不过最后的技能所需的10亿多日元让人有些心惊胆颤。





在该模式里会有着各种各样的战斗规矩，有时候玩家只能空手与敌人进行战斗，有时候能够使用场景中的道具来殴打敌人。一定机率还能够遇到一些有个性的敌人。有时候场下的观众会提出一些要求，例如“防御敌人的攻击”、“让敌人倒地”等等，在限定时间内完成这些要求的话就能够在战后获得额外的奖励。

在斗技场模式里一开始可以玩的是“通常大会”，不断地进行战斗提升玩家的斗技场等级，等级提升到一定程度之后就可以在主页面解锁“无尽斗宴”模式，玩家需要面对无穷无尽的敌人，如果战斗胜利的话战后的奖金就会变得很可观，但如果不幸失败的话奖金就会减半。

赌场



赌场是桐生一马的独占模式。

当中包括了“こいこい”、“おいちょかぶ”、“丁半博打”、“チンチロリン”四种具有日式赌场特色的赌博小游戏，不过也由于太有赌场特色，所以国内的玩家一开始玩的时候会有些难以理解，当中比较容易上手的是“丁半博打”，这是类似于比骰子数字大小的游戏，需要玩家看着队友们的兴奋度和运气来猜测骰子的大小。

赌场俱乐部（カジノ）



赌场俱乐部是真岛吾郎的独占模式。

当中包括了“轮盘（ル–レット）”、“扑克牌（ポ–カ–）”、“二十一点（ブラックジャック）”、“百家乐（バカラ）”这四种平时较为常见的赌博小游戏规则与赌场的四个日式赌博游戏比起来更加浅显易懂，游戏难度也适中，适合在日常休闲时进行游玩。

小钢珠（パチスロ）



小钢珠想必很多人都是闻其名而未知其型，这次APP里SEGA把小钢珠也给加入到了其中，相对复杂的规则和考验眼力与手速的要求想必让很多玩家都望而却步。APP里收录的小钢珠只有“兽王”一种，而如果购买了小游戏合计的话还能够解锁“アラジンA”的小钢珠。和小游戏合集一样，小钢珠也有自己专属的挑战目标。

当铺（えびすや）

在当铺里玩家可以为桐生或真岛购买武器、防具或者是回复武器耐久度的消耗品和用来玩小钢珠的“オ–ト メダル”。回复品不能在APP的当铺里进行购买，只能通过通关斗技场来获得。

菜单页面和存档

菜单页面玩家可以查看角色的所持品、装备、能力强化情况、道具箱和设定列表。能力强化的方法就是当玩家手上的金钱足以用来强化当前技能时，就长按○键不断注入金钱即可习得技能，同时解锁下一个技能的学习。

在设定页面里玩家可以设定游戏难度，难度目前分为EASY、NORMAL和HARD三种，除此之外还能设定流血表现程度，分为普通和轻度（マイルド）两种。

在主页面左下角的“アップロ–ド/ダウンロ–ド”可以进行CrossSave/CrossLoad功能，将玩家APP里的数据上传至云端，然后在本篇的主页面里进行下载，这样就能够继承游戏数据，不过不会影响流程进度。需要注意的是，本篇所用的PSN账号必须和APP所在的PSN账号为同一个账号，否则没法使用CrossSave/CrossLoad功能。

小游戏合集（サ–ビスゲ–ムズ）

将于3月5日开始配信的小游戏合集里包括了《SEGA麻雀 MJ Single》、《コレムス》、《超级猴子球 特别版》、《SF 特攻空母ベル–ガ（16bit版）》这四个较为复古而经典的SEGA自家出品游戏，趣味性十足。这个小游戏合集售价500日元，内容充实而且还能够赚取金钱。



同时在小游戏合集页面还有着挑战目录（チャレンジリスト），完成挑战目标的话还能够获得更多的金钱。



栏目主持：纸鸢

便携领域

今年春节来的比以往时候要晚一些，但这不会影响人们对“年”的向往，而且随着互联网的重心由PC端向移动端的迁移，移动设备的刚需越来越高，比如说在刚刚过去的“互联网春节红包大战”里，你至少得保证有一台智能移动设备才能抢到真金白银。如今无论是中国还是全球，智能手机的普及度都已经非常高，但是新的一年里仍将有许多新的便携设备和大家见面。无论是风光无限的苹果，还是正在努力转型的三星，或者是信仰第一的索尼，甚至打着性价比大旗的国产手机厂商们，都让2015年的便携领域变得异常让人期待。

情报室

魅蓝手机登场，瞄准红米2



在魅蓝Note发布后差不多一个月，缩小一圈的魅蓝手机果然在一月底如约到来。魅族将屏幕的大小减到了5寸，比较可惜的是分辨率也随之下降到了1280×768。屏幕亮度可达到450尼特，而且加入了Dual Domain Pixels技术，可以带来更广阔的视角。机身重量为128克，厚度8.9毫米，背盖同样是类似iPhone 5c的聚碳酸酯材质，但在魅蓝Note绿、蓝、白、粉、黄的配色基础上，又多了一个粉蓝色的版本。

内部规格方面，魅蓝手机采用了支持64位的联发科四核1.5GHz的MT6732处理器，GPU性能据称“比红米2强40%”，另外有1GB RAM、8GB存储容量（支持最高128GB TF卡扩展）和2610mAh电池。相机部份和魅蓝Note没有太大区别，同样是1300万加500万的组合。至于系统，魅蓝会预载Flyme 4.2出厂，新版本Flyme改进了应用安装，同时加入了简易、省电模式（10%电量可用24小时），并且新增了生活服务。

魅蓝的售价最终落在了699元这一档位上，先上市的会是中国移动定制版（单卡），于1月18日开放预订，2月5日正式上市。同时电信定制版的魅蓝Note也已经确定上架，它支持电信的4G（LTE-FDD、TD-LTE）、3G（CDMA2000）和2G网络，同时也可使用移动、联通的2G手机卡。其16GB版本售价1099元，32GB版本售价1299元。

之前的魅蓝Note和红米Note严格来说并不是同时期的产品，这次跟红米2发布时间相差不远的魅蓝，应是要和对手来一次正面对决了。

Apple Watch 确认将于四月开始出货



一月底的苹果财报电话会议上，苹果的CEO库克终于确认了Apple Watch将会在2015年4月开始出货的消息，虽然错过了情人节、中国农历新年等曾经被猜想的销售旺季，但总算是赶上了当初说好的“2015年初”这个底线。剩下的期待，也许就是续航时间可以有所进步了。库克在会议中对于将伴随Apple Watch出现的创意及其创新的软件感到无比兴奋，也迫不急待地想要知道消费者的体验反应。

Apple Watch预计将推出覆盖有蓝宝石的38mm与42mm两种尺寸表面的版本，屏幕分辨率达自家规范的Retina视网膜水准。除了内在媲美移动设备的S1处理器外，其亦具备了Siri、加速度计、心率感应、Apple Pay等重点功能，运行的系统则为iOS，建议售价从349美元起（约合人民币2200元）。

技术宅

上次的“技术宅”里，我们为大家介绍了iOS设备的越狱教程，在本次的版块中，我们将陆续为大家推荐一些非常好用的越狱之后的插件。

iOS 越狱后插件推荐（一）



■这个小圆点已经世人皆知了。 图1

苹果手机的普及程度现在是越来越高了，在国内几乎到了随处可见的地步，机型的分布也非常之广，从4s到6+，虽然有着不同的外观和色彩，但是这些手机都有相似的特点，屏幕上始终亮着一个白色小圆点。

说到这个小圆点，印象中是从iPhone 4s开始流行起来的，因为前一代iPhone 4出现了不少HOME键在频繁使用后失灵的情况，其中绝大多数案例都是在没有外力破坏的情况下发生的，因而惟一的解释就是HOME键被过度使用导致提前报废。鉴于这个原因，屏幕上的虚拟HOME键——也就是所谓的“小圆点”以最被经常使用到的功能得以发扬光大，口耳相传之下，几乎成为了所有iPhone用户必开的选项。实际上在iPhone 5之后，HOME键失灵的情况已经越来越少，一方面可能是苹果的手机制造工艺更加精湛了，另一方面也确实拜“小圆点”所赐，HOME键的使用频率大大降低。但是无论如何，这个“小圆点”的体验总归是差了那么一点的，即便是最常用的HOME键功能，也需要两步操作才能完成，比起直接点击HOME键来说，操作快感大大降低，如果是在游戏中，那小圆点更是极其碍事的存在。说了这么一大堆，终于要为大家带来这次的“技术宅”主角——插件了，有了它，iPhone用户就能在保护HOME键的同时，拥有方便快捷的操作了。

Activator

首先从越狱的手机上找到“Cyida”这个APP，然后进入Cyida搜索关键字“Activator”，下载安装这个插件。Cydia中安装插件的方式比较简单，只需要搜索到之后选择“安装”就会进行自动安装，完成后Cyida会要求重启手机，选择确认手机会自动重启，重启之后在手机桌面上就可以看到“Activator”了。【图2】



图2

进入Activator，会发现其界面非常简单，简直简单得让人有点难以置信，这也几乎是越狱插件的共同特征：简单实用。这里可以选择快捷操作的生效位置，可以选择的选项由上至下依次包括“任意位置”、“在主屏幕”、“在程序中”和“在锁屏界面”。一般的操作都可以选择在“任意位置”，例如最常用的模拟按一下HOME键，所以我们就点击进入“任意位置”。【图3】

进入后可以看到一些快捷手势操作，比如列在第一项的“单指滑出手势”中有一个“滑出屏幕底部”，这个操作手势是指用户用一个指头从屏幕下方轻轻滑出屏幕之外，用来模拟“按一下HOME键”的效果最好不过，所以就直接点击进入，将这个手势分配给“主屏幕”按钮。之后这个操作会立刻生效，哪怕是立刻用一个手指从屏幕下方滑出，都直接等同于按下了HOME键。【图4】



图3



图4



图5



图6

而像这样的操作还有很多，例如双击顶部栏，我就分配给了关闭屏幕，但是因为双击顶部栏在iOS原生系统中有“回到页面顶部”的效果，所以我选择了将这个手势只分配“在主屏幕”，这样一来各式各样的操作都可以任由用户自行分配设置，不但解放了HOME键，甚至也可以解放电源键。而更多的操作还可以由用户自己挖掘和搭配。【图5】

不过值得一提的是，在一些游戏中，例如《NBA 2K》、《水果忍者》之类需要频繁划动屏幕操作的游戏，很容易出现类似“单个手指滑出屏幕”的操作，导致好好进行的游戏不小心退出，因而我们可以在首页的屏蔽列表中禁止某些游戏使用快捷操作。总的来说，这款插件作为iOS越狱系统上的一款老牌插件，发展到今天几乎已经有了所有你能想到的功能，对于大屏幕iPhone（尤其是使用Plus）的用户来说，这款插件几乎是越狱后的必选，千万不要错过。【图6】

软件园

Calorific



iOS	
类型：健康	价格：免费（有内购）





过年回家对于漂泊在外的人来说，无疑是一件幸福的事情，无论过去的一年只身在外的你经历了怎样的疲惫，都可以在短暂美好的日子里尽情逍遥。而这其中最让人无法战胜的，就是美食的诱惑。

对于越来越在意外形美的现代人来说，均衡的饮食是必不可少的，暴饮暴食会导致身材肥胖已经是不容忽视的事实，因而控制饮食成了很多爱美之人的必修课。但是人类大脑还没有进化到可以准确地通过食物的外观和分量就可以判断热量的地步，因而这款可爱清新的应用便有了用武之地——《Calorific》，秉持着200卡路里长什么样的概念提供了超过一百八十种食物的美图。

当你在摄取食物时，很少会有卡路里的概念，特别是甜食，一小块的卡路里非常高，可是视觉上只觉得200卡路里应该是很多的量，因而极其容易吃多。可是当我们发现200卡路里的巧克力面包长这样的时候……谁还敢多吃？而且，大概四块奥利奥就已经200卡路里了。一般来说，消耗200卡路里大约要骑车二十分钟左右，步行四十五分钟，知道了这些相信多数人立马就不敢吃了，对于控制饮食而言绝对有着立竿见影的效果。此外，使用者可以通过“TYPE”快速找到水果、蔬菜、甜食等分类下的各种常见食物。应用中收录的照片都很精美，且摆放整齐，一目了然。《Calorific》还会提供一些小知识，让用户了解健康合理的饮食，并且付诸行动。

如果新的一年里，你也有了健康生活的目标和追求，那么不妨试试这款《Calorific》。

WEAR



iOS/Android	
类型：生活	价格：免费





管住嘴的一个重要原因是为了好身材，拥有好身材的福利非常多，比如可以穿漂亮的衣服。不过说到“把衣服穿漂亮”其实也是一门学问。在这个年轻人的穿戴都讲究“潮”的年代，除了向往“潮”的心，更需要一款能帮助你“潮”的应用。而这款《WEAR》正能满足年轻人对于时尚的敏感需求，带领使用者感受和驾驭时尚。

其实这款应用是日本非常流行的的潮流搭配软件，在App Store的日本区里曾高居综合排名首位。它主要展示网上用户、品牌和店铺的服装搭配图片，并为用户提供购买建议。在主页面上，除了高人气的套装搭配推荐之外，还有在其他用户中推荐度较高的那些穿衣搭配。这其中除了草根级别的普通用户的推荐之外，日韩演艺明星们赞助的品牌服饰也非常之多，满足了想要和电视里高人气明星们穿戴同款搭配的一部分消费者的需求。

进入搭配的详细页面，会展示出搭配中各个单品的图片以及所属品牌，甚至会提供购买地址或者店铺链接，用户除了立刻跳转到购买页面的选择之外，也可以“推荐”分享给其他朋友或者先“保存”下来，之后再慢慢进行斟酌和对比。收藏下来的单品会出现在“收藏夹”，除了留着自己欣赏之外，也可以展示在个人页面中供其他用户参考和选择，一不小心你也可能变成“穿戴潮人”。

除了用户和用户、用户和品牌之间的互动，《WEAR》的搜索功能也不容小视，不但可以查找到那些排名前列的用户，还可以精准地找到自己的朋友、需要的搭配、心仪的单品、便宜的店铺、少见的品牌，以最少的时间获得最大的成果。

注：本栏目介绍的游戏均已配信。

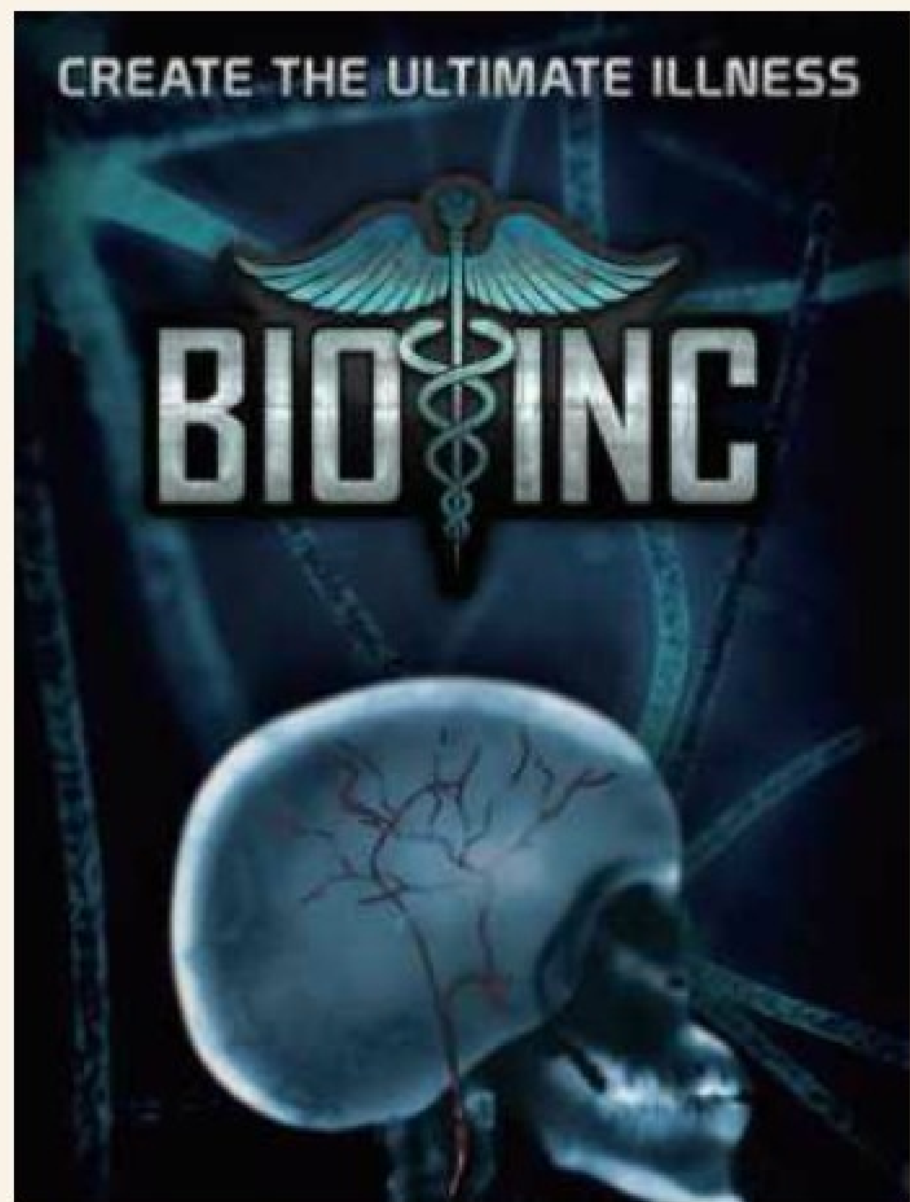
售价12元 Android/iOS



生化公司

Bio Inc.Platinum Biomedical Plague

■ DryGin Studios ■ 英文版 ■ SLG



本作的灵感源自于大热之作《瘟疫公司》。游戏一开始，玩家需要点击人体发光的部位收集生化点数，然后利用它们不断地对人体的呼吸、消化、神经和骨骼等八大系统进行破坏，最后直接“杀死”患者。除此之外，还可以在游戏中解锁诸如肥胖、营养不良、遗传疾病和烟鬼等风险因子，为患者的身体状况埋下隐患，加速病症的发展。而患者显然不会任由疾病吞噬自己的身体，因此玩家还需要尽可能地来解锁误诊、手术失误和医生罢工等外界不利因素，阻止患者被成功治愈。目前本作共有12个关卡，根据关卡的完成情况，最后可获得1~3星的评价，并由此依次解锁出新的关卡。总体来看本作有一定难度，并非常考验策略，玩家也可以从“反人类”的本作中汲取健康的相关知识，颇具启发性。







本体免费（含课金要素） Android/iOS



时空之戒

クロノスリング

■ Konami ■ 日版 ■ RPG



本作由开发了《女神侧身像》、《星之海洋》等经典日式RPG系列的tri-Ace打造，配乐则由下村阳子、伊藤贤治等名家负责，制作班底可谓强大。游戏剧情的关键词是“时间”，玩家可以穿梭于魔法帝国、魔法共和国和魔法终焉3个时代，改变角色和世界的命运。战斗采用“3前3后”的两列阵型站位，系统核心是时间操控，获得时之以太可以积蓄“AXEL TIME”槽，利用该槽玩家可以让战斗中的时间停止、或是让我方角色的时间加速，从而打出爽快的连续攻击。

作为免费下载游戏，本作的课金要素是手游中常见的抽人物，消耗魔刻石可以保证召唤到3星以上的稀有角色，当然除了充值外，魔刻石也可以通过完成任务获得。游戏中设置了超过200名角色，可以通过击倒敌人获得的经验值、或是合成的方式对他们进行强化。角色除了各自的固有技外，担任队伍领袖时还能发动领队技效果，起到统领全队的重要作用。









本体免费（含课金要素） Android/iOS

18 与你相连

18 キミト ツナガル パズル

■ Mobcast ■ 日版 ■ PUZ

本作是由游戏设计师水口哲野监修的一款消除类作品。游戏的舞台是一个名为“梦世界”的地方，每晚都会身处同一梦境的主人公，在一只猫人的引导下，前往患有“睡美人”病的患者的内心深处，满足她们的要求以使其在现实世界中苏醒过来。游戏通过消除同色宝石来进行战斗，横竖斜三向相邻的同色宝石可以划线连接，3个以上同色宝石连接即可消除，而玩家队伍中对应颜色的同伴会发动攻击。当同色宝石连接数达到6个以上时会出现名为“连接宝石”的彩虹宝石，这种宝石可以与非同色的宝石相连，从而制造出更高的连接数，并对复数敌人造成伤害。宝石连接数达到18个以上时可以召唤“女神”，不同的“女神”拥有各式各样的辅助效果，帮助玩家更加顺利地过关。完成关卡后获得的金钱、经验值、强化素材等都是用来强化角色用，游戏本体免费，部分道具收费的机制也注定了这是个刷刷刷、买买买的大坑。









本体免费（含课金要素） Android/iOS

最终幻想 传说 时空的水晶

ファイナルファンタジー レジェンズ 时空ノ水晶

■ Square Enix ■ 日版 ■ RPG

本作是一款回归了《最终幻想》原点的作品，无论是略显点阵式的画面，还是横向排列的指令式战斗，都带着早期系列作品的风格，水晶以及召唤兽这些必不可少的要素也没有缺席。玩家需要在不同的地点间移动，和NPC对话以打听情报，同时接下任务来完成，这一系列流程也还原了传统RPG的原汁原味。战斗的关键道具是“幻石”，蕴含着召唤兽之力的幻石，能让装备上的角色使用不同的技能，并且对角色能力也有增益效果。在战斗中蓄满召唤槽的话，还能用幻石召唤出经典的召唤兽们，把敌人一扫而空。

如同标题所示，游戏中角色需要穿越过去、现在和未来三个时空，以拯救世界。目前游戏已经配信了前两章，后续章节还需要等待厂商发布。住在小岛上的少年，全世界旅行的冒险家和失去记忆的少女，会擦出怎样的火花，就请玩家到游戏中一睹究竟。







PSV 相关报道：Vol.229

A·RPG	动作角色扮演	
刀剑神域 失落之歌		
ソードアート・オンライン –ロスト・ソング–		
BNGI	日版	预定2015年3月26日
1～4人	6663日元	对应周边未定

光盘视频收录

本辑“前线”为大家介绍本作的三名原创角色。他们又会与桐人一行人擦出怎样的火花呢？另外战斗系统相关的基础行动情报也在此初步公布。

文 白菜 美编 香山

ソードアート・オンライン SWORD ART ONLINE —ロスト・ソング—

祈愿万物和平的歌声拒绝着我们

与公会“三叶草”的相遇



来到空都莱茵的桐人一行，在攻略新任务的途中，遇到了全新的公会“三叶草”。这个由不同种族的精灵们构成的公会，以强劲的实力在“ALO”的世界中大放异彩。

七色·阿尔沙文博士——“三叶草”公会的会长，一位幼小的少女，然而却是最近时常出现在新闻中的天才科学家。以首席成绩毕业于美国麻省理工学院的她，正进行着虚拟网络社会的相关研究。如果将茅场晶彦喻为“暗”，那她便是“光”。与这名少女的相会，会为桐人一行人的冒险带来怎样的影响呢？

“我想创造一个没有斗争的和平世界。”

倡导和平的天才科学家

赛文

种族为音乐精灵，是本作的原创角色。与稚嫩的外表相反，实际上是俄罗斯的天才科学家七色·阿尔沙文博士。正在研究网络 VR 相关内容，被喻为与茅场晶彦相对的“光”之科学家。她同时也是公会“三叶草”的会长。虚拟角色形象与现实中一致。



被称为说谎者的少女

蕾茵

“好厉害～比传闻中更强呢！”



种族为小矮妖，是本作的原创角色。与可爱的表情相反，拥有极高的隐蔽技能。不知为何一直追踪者桐人一行。浑身都是谜团的少女。



皇 “这里轮不到一介玩家来多嘴。”



种族为水精灵，是本作的原创角色。公会「三叶草」实质上的领袖，守护着赛文的剑士。其实力有目共睹，据说战胜过持有魔剑格拉姆的火精灵尤金。

善用“切换”

在攻击途中下达特定的指示，即可触发“切换”！该指令无论在地面还是空中均可使用，最基本的用途在于切换操作角色，以改变敌人攻击的目标。注意发动的时机，保护陷入危机的队友吧。







角色基础行动

通常攻击 能打出高连击数的连续攻击。可以衔接大攻击或剑技。



大攻击 攻击次数偏少但重视威力，能与通常攻击形成连击。可以衔接剑技。



跨步 用于回避敌人攻击时的行动。由于会消耗体力，因此严禁滥用。细分为横向跨步及后方跨步等形式，可对应所有方位发动。



跳跃 可用于攻击位置稍高的敌人的行动。主要在迷宫中使用。



线上联机

之前已经介绍过本作中玩家可以组成 4 人队伍，而组队的场所就是从酒馆处进入的大厅。大厅最多可容纳 16 名玩家，选好任务后找到另外 3 名队友开始冒险吧。







▲线上联机任务的难度远远超过单机模式下的任务难度，但所获得的报酬也会相应提升。

纳刀·拔刀 纳刀时可以发动“魔法”。拔刀时虽然无法发动魔法，但可以使用其余的基础行动。





防御 可以防御敌人的攻击。不过在接下特定的攻击后将会进入无法防御的状态。

冲刺 进行高速移动，飞行中发动后能提升飞行速度。不过会消耗体力，严禁滥用。

技能 通常攻击与跨步中可以混入技能发动。拔刀时能够发动剑技，而纳刀时能够使用魔法。







文 昴星团 美编 咕噜

3DS	ACT	动作
天空机士罗迪亚		
ロデア・ザ・スカイソルジャー		
角川Games	日版	预定2015年4月2日
人数未定	6264日元	对应周边未定

角川 Games 早在 2011 年公布的双平台游戏《天空机士罗迪亚》在近期终于公布了游戏的消息，同时也确定了游戏的发售日期，下面就让我们来看看官方公布的情报吧。

故事梗概

位于地面的机械帝国“纳加”有着非常繁荣的文化和科技，但作为代价，帝国的能量来源“重力石”面临枯竭，为了得到更多的“重力石”，纳加帝国派出了重重兵马对有着丰富自然资源和重力石的空中大陆“迦楼罗”展开了以 1000 年为轮回的侵略。

纳加帝国的公主“塞西莉娅”为了阻止父王的侵略而偷走了进行侵略的核心道具——时间发条，并和自己的护卫机器人罗迪亚一起安排了逃往迦楼罗大陆的计划，但终被识破。塞西莉亚在被抓住前将时间发条的其中一半交给了罗迪亚并启动了强制机能，让他一人先行逃走，就此制止了侵略行动。

转眼间时光流逝了一千年，纳加帝国的侵略行动依旧没有停止。一天，一位少女在古代遗迹中发现了一个机器人并将其唤醒。从长久沉睡中苏醒的罗迪亚记忆已有大部分缺失，只记得“要守护迦楼罗大陆”这项使命的他，突然觉得站在自己眼前的这个少女似乎有点眼熟……

角色介绍



伊昂
イオン

在将机械称呼为“魔物”并恐惧着的迦楼罗居民中，对机械有浓厚的兴趣，还精通机械修理的女孩，外貌和罗迪亚记忆中的少女非常相似。在遗迹中发现了沉睡的罗迪亚，将其修理并唤醒，之后和罗迪亚一起抵抗纳加帝国的侵略。



罗迪亚
ロデア

拥有飞行能力的人型机器人，是纳加帝国的公主塞西莉亚的专属护卫，在和塞西莉亚进行逃亡时失败，被她分配到其他场所逃难。之后在遗迹中沉睡了 1000 年。在某一天被伊昂唤醒，苏醒后的他，将会和伊昂为了守护迦楼罗大陆而与纳加帝国的侵略者们战斗。



塞西莉娅
セシリア

机械帝国的公主。为了阻止父王对迦楼罗大陆的侵略，策划了和罗迪亚一起逃离的计划，最后却惨遭失败，让罗迪亚独自逃离后就再也没有消息。是个心灵纯洁又温柔的少女。

使用罗迪亚的飞行能力在广阔的天空中全方位畅游！！

罗迪亚不仅能够朝着目标直线飞行，还能够做出优美的曲线轨迹避开障碍物。飞行时还能高速旋转自己的身体向敌人发动撞击，飞行速度越快给予敌人的伤害就越高。除此之外，罗迪亚自身的机能也为冒险增添了不少乐趣，随着故事的发展，罗迪亚的隐藏机能会逐个解放。



▲游戏中还有着隐藏的特殊通道，通过这些特殊通道可以迅速前往其他区域。



▲罗迪亚的滑索机能，挂在缆绳上从上往下滑行。





史上最大的强敌，史上最炽热的空中战斗！！

在迦楼罗大陆，每个地区的关卡最后都会有一个超巨大的机械守护者，罗迪亚将要与这些比自己大数倍的机械战斗。而罗迪亚的普通攻击对这些大型守护者都会无效，需要找出它们的全部弱点并全部破坏后才能够将它们击破。除了这些大型敌人外，罗迪亚还要面对来自纳加帝国的天空机士，1000 年前制造出来的身体是否能与现在的机士抗衡？就让我们拭目以待吧。





▲熔岩地带的火鸟型守护者，发怒的时候会放射火焰烧尽眼前的一切，是个非常危险的敌人。





▲与罗迪亚容貌相似的天空机士，将与罗迪亚展开机士之间的对决。

東京ザナドゥ

TOKYO XANADU

本作是一款3D动作角色扮演游戏，是Falcom公司制作的一款全新作品。这是该社首次挑战现代剧的作品，游戏讲述的是以实际存在的都市为原型的现代世界里，主人公一行人与“异界”的敌人战斗的故事。游戏以红色和黑色为主基调，这款暗黑系世界观的作品还将融入诸多全新的挑战，力求带给玩家不一样的感官。这次的前线主要给大家带来主人公介绍、舞台设定和游戏概要等内容。

文 阿鲁　美编 Juxi



►现代世界和怪异横行的异界，故事以这两个世界为舞台而展开。

与同伴一起，驰骋在异形丛生的异界！

PSV	A・RPG	动作角色扮演
东京迷城国度		
东京ザナドゥ		
Falcom	日版	预定2015年
人数未定	售价未定	对应周边未定

以与“异界”相连的

故事简介

那一天，平日里出现了洞穴。

住在东京郊外杜宫市的17岁高中生时坂洸，
在打完工回家时，于深夜的旧市街遭遇了“事件”。

柊明日香。

相貌端庄美丽，性格明朗活泼，在4月作为归国女子入学的超人气班长，
被不良学生给缠上并带了出去。

“怎么在这个时间……”
一边咂嘴一边朝着小巷子追去的洸。

然而在尽头的是……
完全不属于这个世界的、令人厌恶但却异常美丽的空间，
以及被难以言状的“怪异”所吞噬的不良少年……

虚空中……
“她”祭出闪耀着鬼火般蓝色光辉之“剑”……

跟“迷城国度”相关的作品集

1985年出品的“《巨龙杀手》系列”第二作，采用的就是迷城国度这一标题。在此约10年后，新系列才被发表，可切换侧视和俯视两种视角的独特系统，加入声优的音效等做法，在当时来看都是划时代的要素，融入大量挑战要素也是该系列的一大特征。

1985

迷城国度

日本PC游戏史上获得最高销量记录的大人气作品，由于敌人的总数有限，在培养角色时需讲究方法，难度很高。



1994

风之传说迷城国度

PC平台作品，采用了语音，并且还被广播剧化，是一款角色人气非常高的作品。部分系统沿用自系列第一部作品。



2005

迷城国度・Next

系列首次3D化，虽然沿用了系列作品的世界观，却是角色和系统却完全独立的新作。



2010

伊苏VS空之轨迹 抉择・传说

这是《伊苏》和《空之轨迹》两大系列人气角色同台乱斗的作品，虽然该作品与“《迷城国度》系列”没有直接的关系，不过本作的舞台名为迷城国度。



现代东京为舞台，开启神秘故事的门扉

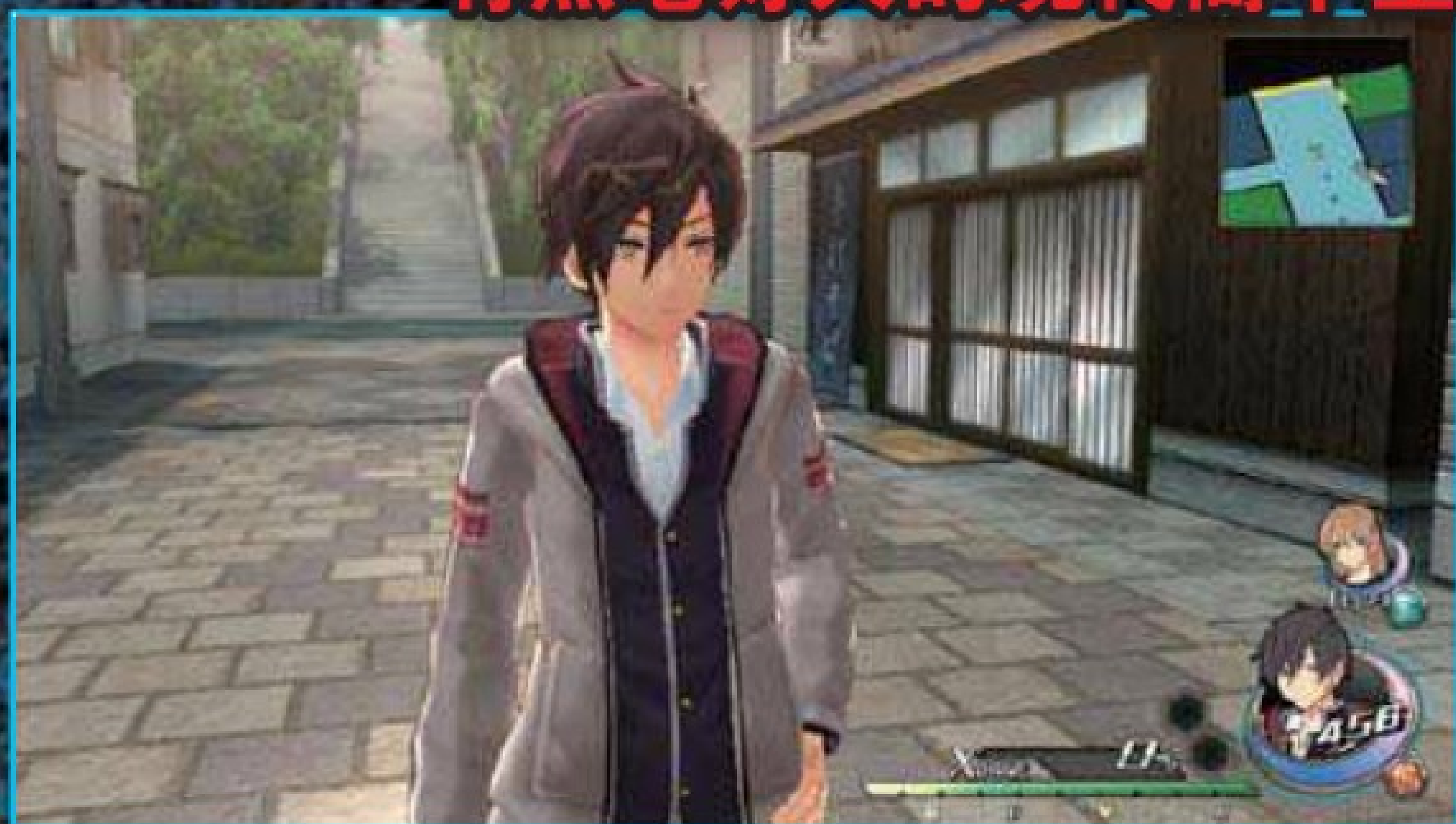
穿过平日里出现的洞穴，挑战神秘“怪异”的年轻人们

本作故事的主人公是洸和明日香这两名高中生，他们就读于东京郊外多摩地区的架空都市“杜宫市”的“杜宫学园”，一边过着平日里热闹的校园生活，一边要面对隐藏的“异界”相关事件和巨大的阴谋。随着故事的推进，还会看到他们平日里不会表露出的表情。当他们与居住在异界、威胁着平凡生活的“怪异”相遇的时刻，充满悬疑的故事拉开了序幕。

时坂洸

……真是的，明明才刚打完工。

有点老好人的现代高中生



▲对任何事情都觉得很麻烦的态度，在常见的制服上套着风衣，符合现代时尚风格的、随处可见的高中生。



▶战斗时，使用蛇腹状的剑进行中距离攻击，难道主人公是非常罕见的技巧型角色？

冷酷的言行背后暗藏着热情

看起来很懒散的样子，实际上有着非常热情的一面，正因为如此，他才会在看到被不良少年纠缠的明日香时，不顾安危冲过去救人。不过，却因此被卷入了异界相关的事件中。



将燃烧于心底的热情倾注于一击！

17岁，“杜宫学园”2年级学生，虽然很粗鲁但是对人却没什么恶意。双亲都在海外出差，刚刚开始一个人生活的他并没有参加任何社团活动，只是到处打打工。意外地有着老好人的性格，遇到有困难的人没法放着不理，也因此被卷入了麻烦之中。

《东京迷城国度》的世界

现代





杜宫市

洸等人居住的地方，在这里的学园、商店街等设施进行探索可触发剧情，推动剧情的发展并前往异界。

柊明日香



◀明日香的战斗风格是使用单手剑的近战，随时做好被反击的准备发动连续攻击，体验高风险战斗的乐趣吧！

再说一次，不许再进去了。

大家都会回望的威风凛凛美少女



▲任谁都会眼前一亮的美少女明日香，也正是因此容易陷入麻烦中。

看起来像是正统派女主角

黄色长发、学习优秀、性格良好的班长，这样的明日香就是理想中完美的女主角形象。不过，这一切都是演技吗……她今后的表现，特别是与日常生活中的“反差”值得注目。

17岁，从美国归来的学生，洸的同班同学。有着容貌端丽、成绩优秀、运动神经拔群这般高水准的资质，但为人并不高傲，深受班上同学的信赖而被选为了班长。但实际上，她接受了拥有“灵魂兵装”技术的组织的命令，暗中调查“异界”相关事件。

其他角色的情报

在Falcom的作品中，丰富的队伍成员是必定出现的要素。本作中，不仅仅只有男女主角，其他角色也会陆续登场。以前公开的插图中，就包含了其他4名角色，他们的信息会在今后的报道中逐渐明朗。



与洸和明日香站在一起的4名少男少女

（2015年，Falcom贺年卡）

►短发少女、戴耳机的少年、大小姐气质的美少女和不良风格的金发少年，每个人都极具个性。这些人是否会成为洸和明日香的同伴呢？

在本作的世界里，玩家要往返于现代和异界两个世界，揭开神秘故事的面纱，首先让我们来看看各个世界的设定。

细腻展现的架空都市“杜宫市”

东京郊外拥有40万人口的中心都市，拥有大规模的商业地区，行政机关所在的办公街，古旧的街道以及具有历史感的建筑物，杜宫纪念公园等丰富的设施。其原型参造的是Falcom本部所在地的东京都立川市。

XIPHONE



10年前开始普及的个人用情报末端，应用种类非常广泛，与之对应的系统还在持续增加中。



异界

与现实世界处于不同次元的平行世界，因为某些原因发生了异界化，并在现实世界里显现，不知为何以迷宫的形式出现。

装上“灵魂兵装”打倒恐怖的“怪异”！

以洸和明日香为首，和异界有关联的“合格者”，能装备上名为“灵魂兵装”的特殊兵装，与徘徊在异界的“怪异”战斗。



▲在迷宫的最深处，有巨大的BOSS等待着玩家，需要用与平时不一样的战斗方法来应对。



关键词

怪异（グリード）

在异界迷宫内徘徊、正体不明的敌人。拥有各式各样的形态，据说是被未知者制造出来的异次元生物。据说除了使用“灵魂兵装”外，无法对其造成伤害。

关键词

异界化

以被称为“门”的特异点为起点，特指现实空间与异界的重合现象。里面是“怪异”徘徊的危险场所，但大多数情况下，一般人是无法认知到异界。



打倒徘徊的敌人

PSV用主题免费配信中



《东京迷城国度》官网从2月26日起正式开张，为了纪念官网的开张，PS商店于同日放出PSV专用特制主题供大家免费下载，该款主题还提供可更换的《东京迷城国度》壁纸。这款主题为期间限定，时间截止至4月22号，感兴趣的朋友就赶紧去下载吧。





官网公布的插图，图上描绘的是人形的异形身影盯着下方的少年，这到底是个什么状况呢……

穿梭于现代世界和异界
神秘故事的未来又是什么……



BRAVELY SECOND
END LAYER

随着发售日的日益临近，本作的副标题也确定为“最终境界”（END LAYER）。玩过前作的玩家都知道其副标题“FLYING FAIRY”暗藏玄机，与剧情有着至关重要的联系，2代的副标题又会玩什么文字游戏，就只有等正式发售后才能揭晓答案了。

3DS	相关报道：Vol.226、227	
	RPG	角色扮演
勇气2 最终境界		
ブレイブリ-セカンド エンドレイヤ-		
Square Enix	日版	预定2015年4月23日
1人	6458日元	对应周边未定

皇帝·奥布利比恩



在加特拉提奥大圣堂举行和平调印式时突然袭来的面具男，他率领着以妖精安妮为首的众多“水晶力量持有者”，将主人公勇所在的正教骑士团击溃、并强行带走了法王阿妮艾丝。



▲►漆黑的面具下究竟暗藏着怎样的阴谋?

来自古兰茨帝国的强敌





安妮

跟随皇帝奥布利比恩，拥有一对漆黑翅膀的谜之妖精。作为皇帝忠诚的秘书官，会对战况进行分析报告并提出建议，有时也会流露出其性格上残忍刻薄的一面。

古兰茨帝国



由皇帝奥布利比恩所创立的帝国，以漂浮在空中的“浮游城”为根据地，拥有压倒性的军事力量，轻而易举地就击溃了正教骑士团和艾塔尔尼亚公国主力军。随着法王阿妮艾丝被帝国掳走，眼看着即将迎来和平的世界又陷入了战乱之中……

前作角色回归！

▶▼伊迪娅与本作主人公勇相遇，两人会发生怎样的故事呢？







伊迪娅

前作剧情后，伊迪娅回到艾塔尔尼亚公国军，成为近卫骑士团团长，帮助父亲重建公国。她与就任“水晶正教”法王的阿妮艾丝一同，为寻求和平而尽心尽力。在听说阿妮艾丝被掳走的消息后，伊迪娅只身一人展开了行动。

新水晶力量的持有者

安杰罗·帕涅特内

「糕点师」水晶力量的持有者，流浪的天才糕点师。安杰罗所到之处，总是有无数人追逐着他所创造出的顶级甜品。除了美味的糕点外，他的容貌、言谈也是深受女性欢迎的原因。





◀▼安杰罗与艾米经常一起行动，但两人是如何结识的尚未公开。

艾米·玛奇洛克

“战斧”水晶力量的持有者，能与精灵展开交流，在 227 辑的“前线”中已经详细介绍过。





谜之老人

「占星术师」水晶力量的持有者，神秘的占卜师。他通过观测天体运行解读命运，进而给人以启示，拥有强健高大的身躯，一旦专注于某样事物就会彻底无视周围的一切，如洪钟般的豪爽笑声有些令人厌烦。



米涅特·格罗内泽

“猫使”水晶力量的持有者，隶属于格兰茨帝国。年仅 17 岁的米涅特自称“猫王”，能与全世界的猫心意相通，甚至还能进行对话。但性格也跟猫一样，很容易厌烦，经常搞砸作战计划。

新职业特性公开

糕点师

特技能让敌人陷入麻痹、沉默、中毒等异常状态，或施加Debuff效果，是擅长支援的职业。





占星术师



能提升目标的攻击、防御以及属性，还能提高几率型特技的成功率，是非常实用的辅助型职业。





猫使

能够学习并使用特定怪物的招式，“猫奥义”则可以从强敌那里学到更强力的招式。

更多系统情报

连续机会

在第1回合全灭敌人，就能触发“连续机会”选择是否进入连战。连战结束后报酬会有倍率加成，但也有可能遇到更强力的敌人。



▼连战次数越多、报酬倍率也越高，玩家可根据队伍状况选择是否继续。



月面基地复兴

类似前作的村庄复兴，2代中可以通过邂逅通信增加月面基地的人口，从而振兴玛格诺莉亚的故乡。随着基地的不断复兴，能获得更多装备品、必杀技，此外还能通过网络通信接收强敌和兵器资料。

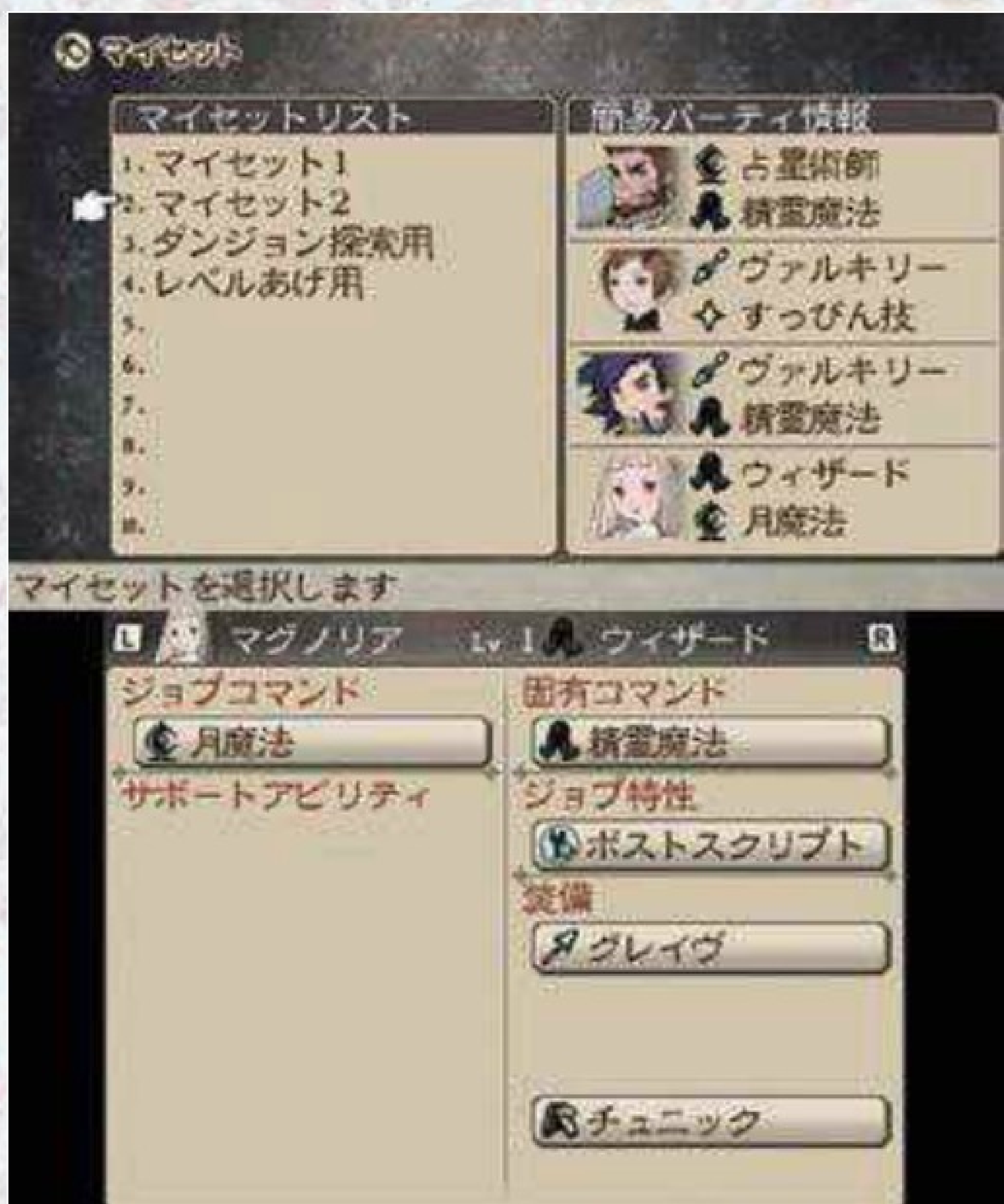




◀邂逅到其他玩家的次数越多，基地的人口越多，复兴速度也会越快。

自我设定

玩家可以将队伍当前的职业、指令、技能、装备情况，储存到“自我设定”列表中，从而针对不同战况、方便地进行切换。



▶「自我设定」有至少10个列表可供使用，还可以自由命名。

支线剧情

2代还有以伊迪娅为主人公的支线故事，前作中的水晶力量持有者也会登场。支线剧情设有不同的主题，玩家需要倾听两名持有者各自的主张，并选择支持哪一方。







在经历了广受好评的两作"《最终幻想》系列"曲目集合的试水后，"《交响旋律》系列"最新作将目光投向了Square Enix公司的另一大系列作品——《勇者斗恶龙》的身上。这次的"前线"主要为大家带来游戏新要素的相关报道。

文 阿鲁　美编 Juxi

3DS	MUG	音乐
交响旋律 勇者斗恶龙		
シアトリズム ドラゴンクエスト		
Square Enix	日版	预定2015年3月26日
对应人数未定	6264日元	对应周边未定

全新的挑战模式

在本作中，系列首次出现的"挑战模式"在游戏初始就能玩到，玩家在该模式中完成"解放挑战"（解放チャレンジ）的曲目后才能解锁该曲目在其他模式中的使用权，算是游戏中必须完成的一大挑战。在"挑战模式"中，需要达成挑战曲目的目标后才能完成挑战并开启下一个挑战关卡。



▲BOSS登场了！将其打倒就能完成任务。



◀"挑战模式"的关卡分为一个个的小格子，完成一关后就会出现道路与其他格子相连，意味着开启了这个关卡。

▼在FMS中，目标是跑完指定的路程。

▶减少失误的数量可更快地达成目标。

达成任务目标后，除了可开启新曲目，还能获得丰富的讨伐报酬。



◀完成『最终BOSS』关卡后可解锁EMS。



◀EMS收录了各代作品的名场面，足以唤醒系列玩家的美好回忆。

在关卡中，还能收集到各种道具。





◀完成关卡后可获得宝箱。

◀在谱面里时常会出现桶，将其破坏后有可能获得道具。

▼收集卡可在博物馆（ミュージアム）里查看，可用于强化角色。



角色的成长&冒险者的酒场

完成关卡后，参战角色会获得经验值用以升级，等级提升后，角色的各项能力值会逐渐提升，并学会新的咒文和特技，玩家可以在冒险者的酒场里为角色更换。



▲角色升级时，能力得到了提升，并且还学会了新的咒文。

作战变更

玩家可以为每个角色设定作战方针，以调控勇者们在关卡中的主要行动方式。选择“めいれいさせろ”后，可以对作战方针进行详细设定。

道具、饰品变更

关卡中获得的道具和饰品可以给角色们装备，装备上道具和饰品后，在挑战关卡时会触发各种各样的效果，可一定程度上降低游戏难度。



神秘设施“达玛神殿”

在冒险者的酒场中，有个达玛神殿（ダーマ神殿）的选项，这个看上去用于转职的场所在本作中有着什么具体的用途呢？目前还不得而知，请期待官方的后续报道。





本作收录了历代《DQ》作品的角色和敌人，官方目前已经公布了其中的一部分，下面就放出来给大家欣赏，看看大家是否还记得他们。

收集更为细致的游戏信息

新作拼盘

与Q版罗罗娜再次踏上冒险旅程！



3DS	RPG	角色扮演
新·罗罗娜的工作室 起始的故事 阿兰德的炼金术士		
新・ロロナのアトリエ はじまりの物語 アーランドの炼金术士		
Koei Tecmo Games	日版	预定2015年3月26日

曾在PS3和PSV上发售的本作终于登上了3DS平台。作为“阿兰德系列”的首部作品，剧情讲述了工作室因为没有客人前来而面临经营危机，某日王国的大使造访工作室并告诉店主说，在这三年内只要好好完成委托就准许工作室继续经营，结果毫无干劲的店主弃工作室而去，拯救工作室的任务就全部落在了主人公罗罗娜的身上。究竟罗罗娜能不能顺利地在这三年中将工作室扭亏为盈？在她的冒险旅途上又会出现怎样的奇遇呢？就要靠玩家在游戏里一探究竟了。

本作采用可见式遇敌，进入战斗后画面会切换为适合3D立体视觉的俯视视角，战场上的格子不仅更方便角色们移动，技能和道具的效果范围也会非常直观地显示出来。玩家需要通过采取、战斗和调合等方式在期限内完成委托，根据委托完成的评价和与角色的互动情况，游戏的最后也会迎来各种各样的结局。

在满足了一定条件后，玩家还能够解锁以罗罗娜的师傅、也就是工作室店主——阿斯特丽德为主人公的《阿斯特丽德的工作室》这一新要素，在这里除了可以操作阿斯特丽德进行战斗和调合外，还可以了解罗罗娜进入这家工作室的契机等未曾公开的故事。本作收录了PSV版中延长战、家庭菜园、工作室内装更改、新增服饰、地图和BOSS等所有追加要素，并在特特莉和梅露露的基础上又增加了艾斯蒂这一新参战角色。除此之外，玩家还可以自主选择游戏的难度，充分享受游戏的乐趣。（文：库玛）



▲人物和场景的建模都进行了大幅的更改。



◀玩家可以俯视全局，并利用格子取得最佳的攻击或防御效果。

▼利用调合完成各种各样的委托。



▶华丽的必杀技演出必不可少。



爆乳之战再开！



PSV | ACT 动作

闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择

闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS -少女达の选择-

Marvelous | 日版 | 预定2015年3月26日

与3DS系列的作品不同，更加注重联机战斗和一骑当千体验的《闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明》在全球创下了30万以上的销售佳绩。该作开创了系列首次3D战斗风格，并以极高的素质和爽快感大受好评。之后3DS版的最新作《闪乱神乐2 真红》沿用了这套系统，也取得不错的成绩。如今PSV平台上的正统续作《闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择》也即将与大家见面。而喜人的是，本作同时还登陆PS4平台！PSV版按惯例支持4人联机战斗，而PS4版凭借强大的机能，竟然达成了10人同时联机战斗！还是高清的哦！想在次世代主机上舔妹子的绅士们，真的不妨考虑下PS4。

言归正传，本作除了继承前作参战的半藏学院、焰红莲队、月闪和秘蛇女四支队伍外，还全新追加了第五势力、系列初次登场的“神乐千年祭”。登场角色有飞鸟的祖母“小百合”，秘蛇女两备和两奈的姐姐“两姬”，以及巫神乐三姐妹“莲华”、“华毗”和“华风流”。其中令人震惊的是原本身为神乐级的女忍、早已死去的两姬竟然复活了过来（头顶上还有个光环）。死者苏生、神秘的小百合以及巫神乐三姐妹，千年祭的8日之间，到底又会发生怎样的故事，实在令人期待。

系统方面在同平台前作的基础上，首先大幅强化了“更衣室”。前作的所有换装与服饰配件完全继承，在此基础上还追加了全新的服装和配件。相信在更衣室里用触摸屏玩过妹子身体的绅士不在少数。（毕竟是奖杯要求之一，我相信大家都是抱着纯洁的心态去摸的，嗯。）而本作为了服务这样的绅士们，在原本“揉”和“掀（裙子）”的基础上，还追加了“拍打”、“捏”和“拉扯”的全新互动方式。其次是关于服装破坏的系统，前作的“全破坏”相信让不少绅士从鼻部损失了大量鲜血，而本作变本加厉，追加了相关“轻颤终结”系统。在特定的情况下达成该终结模式，并破坏全服装的话，就会出现赤身裸体的妹子们被章鱼缠身、或是挂在樱花树上等妖娆的画面。这可是艺术啊！啊，文章结尾请不要留下我的名字……

（文：白菜）



▶两姬继承（开创？）了妹妹们以射击系武器攻击的系统，而且明显火力更上一层。「时代已经不需要我们这些战士了。」





▲更衣室的背景也能改变，一起换装 Cosplay！



◀日影手上的刀制作得非常精细，当然我相信这是 PS4 版的画面（好腰）。

重现“奇迹的世代”的辉煌！



3DS	SPG	体育
黑子的篮球 通向未来的羁绊		
黒子のバスケ 未来へのキズナ		
BNGI	日版	预定2015年3月26日

时隔一年，《黑子的篮球》续作再度发起攻势。玩家依旧需要与熟悉的角色们一起，体验丰富多彩的日常生活并完成一场场激烈的篮球比赛。游戏主要分为探索和比赛两大模式——在探索模式中，玩家可以前往学校、城市等各个地方与出现的角色们对话、训练，与他们加深好感后还能使其成为同伴，为自己的队伍增添实力。比赛模式和前作相比有了明显区别，玩家不再是通过消耗点数来下达指令，而是变成了一款不折不扣的篮球游戏，玩家需要亲自控制持球的选手在赛场奔跑，并作出传球、过人、投篮等动作，满足一定条件后还可以发动华丽的必杀技“一发入魂”。

本作依旧采用了原创剧情，由《月刊篮球》主办的大赛在10天后就要开赛了，黑子、火神以及“奇迹的世代”的成员们决定跨校联合，组成原创队伍参赛，玩家需要在每天的行动里拉拢强援并加深队伍成员的羁绊，努力培育出最强队伍夺取大赛冠军。（文：阿鲁）



▲在城市里可以遇到不少优秀的队员。


▲通过日常的比赛好好磨练自己的技术。



▲丰富的必杀技让比赛更具魄力。

打破7年沉默，《寒蝉》推出完全版



PSV	AVG	文字冒险
寒蝉鸣泣之时 粹		
ひぐらしのなく頃に粋		
加贺Create	日版	预定2015年3月12日

《寒蝉鸣泣之时》本是由同人组织07th Expansion在PC平台创作的有声小说，讲述了昭和58年发生在雏见泽村的离奇事件，出色的剧情令其很快成为话题之作，热卖10万套的惊人成绩也让后续的漫画化、动画化水到渠成。《寒蝉鸣泣之时 绊》曾以4卷的形式在NDS上发售，如今《粹》将以完全语音的形式归来，同时登陆PSV和PS3。

本作将收录以往PS2、NDS版中的全部19个剧本，并由动画版原班声优倾情演绎，包含100首以上的BGM，剧情CG超过200张，画面分辨率也会重新调整。此外，原本作为PS2版《祭》的限定版同捆小说，后来动画化的“羞晒篇”也将首次改编成游戏。该剧本讲述的是众人在梨花的提议下前往泳池，随后发生了一系列滑稽搞笑的事件，与正篇剧本的恐怖压抑风格截然不同。除了不同版本间对应交叉存档外，本作还会搭载出题系统，根据游戏的剧情提出各种问题，而玩家回答的正确率则影响新剧本的开启。（文：苍穹）


▲剧情中常常有让人不寒而栗的桥段，与萌系画风背道而驰。


▲即使是同一个剧本也会分不同角色的视角，让玩家感受到本作剧情的魅力。


▲“羞晒篇”中角色们都会身着泳装登场，可谓福利满满。

“疯梨迷城”横空出世



3DS	RPG	角色扮演
梨汁噗唰 船梨精大战虫龙		
梨汁ブシャ-!! ふなっし- VS Dragons		
Rocket	日版	预定2015年3月26日

某一天，妖精界的五棵梨树逐渐枯萎，果子开始掉落，而其中就包括了船梨精的273个兄弟。在梨神的指引下，船梨精挺身而出与罪魁祸首虫龙军团决一死战。在这样的背景下展开的本作，可以看作无厘头版的《智龙迷城》。玩家要通过转珠（虽然本作中称之为碎片）来给船梨精注入能量，而船梨精会根据碎片的消除数量以及连锁数，来发出不同的怪叫。消去指定数量的碎片后会出现特别的碎片，能够让船梨精进化，且攻击力大幅上升。特别的碎片再结合连锁可以使出强力的必杀技，可以看到爱现的船梨精的各种英姿。《智龙迷城》的属性设定也得到了保留，针对虫龙的属性弱点消去特定的碎片可以造成更高的伤害。本作还有收集要素，收集对象包括船梨精魔性的叫声和主题曲……如果在转珠时看到CD和相机的碎片等，可千万不要错过。

（文：虫无兮）


▲随着攻击发出各种怪声是本作一大特色。

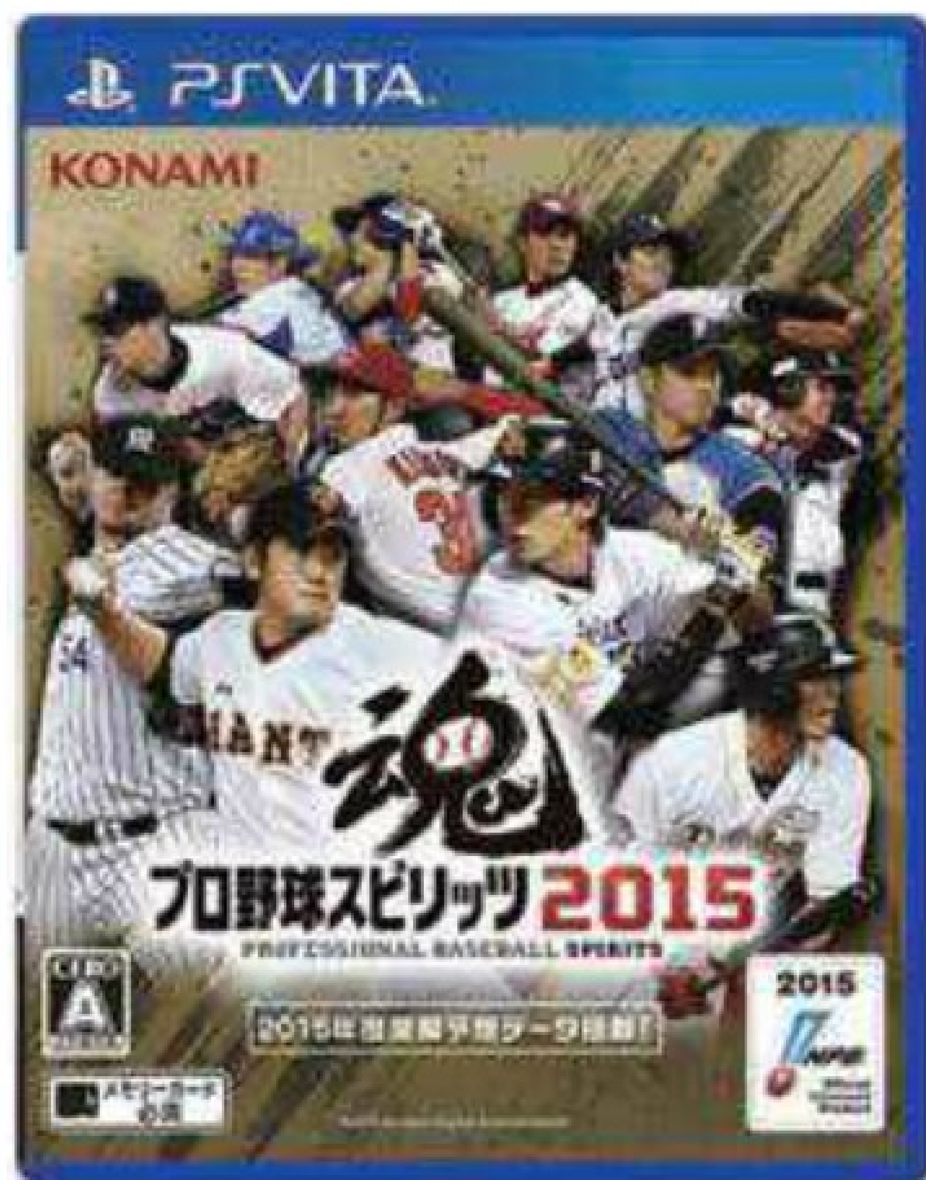


◀收集要素中也包括各种虫龙的图鉴。



◀吃我一招大梨滚！

职业棒球战火重燃！



PSV	SPG	体育・棒球
职业棒球魂2015		
プロ野球スピリッツ2015		
Konami	日版	预定2015年3月26日

一年一度的“《职业棒球魂》系列”又将在春季拉开战幕，作为得到日本职棒机构认证的游戏，本作在人物形象的刻画上再度强化。新赛季的球员资料尽数收录，并且游戏中可以看到他们在上一赛季的战绩，比如投手和打者擅长的球路。而且在游戏发售后，球员的资料还会以每月一次的频率进行免费的在线更新。全新的“棒球速报”模式会根据现实的赛况配信一些经典战役，让玩家可以凭自己的能力改变比赛的走势。“锦标赛”模式则根据玩家的要求，将游玩时间延长到最大30年，转会到海外的现役球员也会通过“回归事件”重新回到日本的联赛中征战。允许玩家扮演一名球员、经历整个职业生涯的“球星”模式同样延长到30年，除了要保持练习、与其他选手的交际外，选择合适的助理和道具也能帮助玩家尽早登上职业的巅峰。

（文：苍穹）


▲投打界面可以看到对手上一赛季的资料，包括擅长的球路、跑垒能力等等。


▲与现实紧密联动的“棒球速报”模式是本作的最大卖点。


▲选择一位可靠的助理，让自己的职业生涯更加多姿多彩。

栏目主持：阿鲁　文 Civily练

收罗近期精品二线游戏

过年期间第一时间买了《教团1886》，本来想趁着春节好好玩个够，但正所谓期望越高失望越大，虽说该游戏画面美轮美奂，但是过多的动画和并不激烈的战斗让人着实无法完全投入，看来即使是独占作品以后也不能这么盲目地购买了。

游戏一品轩

推荐给 喜欢动作解谜类游戏的玩家・横版卷轴游戏爱好者

PSV	特斯拉学徒	
	Teslagrad	
Soedesco	ACT	欧版

“特斯拉”这名字是否让对车感兴趣的人感到熟悉？不过它跟著名的电动汽车没有半毛钱关系，这里的特斯拉指的是20世纪初著名的电磁领域科学家，而游戏的玩法自然跟“电磁”有着不少关联。本作是一款横版卷轴动作解谜游戏，鲜明的画风、细致的场景和人物绘制非常吸引眼球，特别是一开场阴暗雨天中在屋顶狂奔的场景让人印象深刻。游戏的核心玩法充分利用了磁铁同极相斥异极相吸的原理，比如玩家可以通过“神奇手套”赋予地面上一个不起眼的板子磁性，如果它的上方刚好有一个与它相反的磁体，那么它会被吸到半空中成为玩家跳跃的平台。而更具技巧的用法还在于，玩家只要赋予某个物体与敌人相同的极性，那么敌人就会被弹开，如果极性相反，敌人则会被这个物体牵制住。虽说本作是一款小品级游戏，但制作方一丝不苟的态度让这款作品被打磨得相当精细，玩法的扩展性和趣味性也很足，喜爱动作解谜类游戏的玩家不要错过。



推荐给 喜欢幽默风格的玩家・英语好的RPG爱好者

PSV	地球公民	
	Citizens of Earth	
Atlus	RPG	美版

本作是3DS e商店上一款复古风格的角色扮演游戏。游戏的画面算不上细腻，但鲜明夸张的人设让其别具特色。不同于传统的日式和美式RPG的英雄情结，本作中玩家会扮演一名总统，前往各地招募得力助手辅佐自己。玩家团队中的人也是各司其职，比如警察可以应付抗议者，健身教练可以清除障碍物，而它们的之间的对话也非常有趣，充满了对权力和政治的讽刺，爆笑之余还会让人觉得挺有道理。游戏中的战斗很有意思，总统并不会直接攻击敌人，而是在一旁发号施令兼吐槽，而每个角色的战斗方式也令人捧腹，特别是程序员的技能竟然是用代码对敌人造成伤害。虽说本作噱头很足，但本质上还是回合制战斗，偏慢的节奏在新鲜感过去后会让人觉得冗长，如果玩家对英语不太擅长的话，更会让本作的魅力进一步打折扣，推荐给喜欢非正统类RPG的玩家。



推荐给 FPS游戏爱好者·“《毁灭公爵》系列”粉丝

PSV	毁灭公爵3D 超重版		
	Duke Nukem 3D Megaton Edition		
	3D Realms	FPS	美版

提到《毁灭公爵》这个名字，年龄稍微大一点的电脑游戏玩家都应该听说过，在1996年，这样一款极具个性的FPS着实在游戏界引起了不小的震动，而近日该作的重制版登陆到了PSV平台。故事讲述了一个邪恶组织计划通过异形奴役地球，而我们勇猛的公爵要扛起重武器拯救世界。本作虽对当时的DOS版本进行了优化，但毕竟是接近20年前的作品，画面方面和现如今的FPS相比有着较大差距，但把敌人打得血肉模糊的暴力感依旧强烈，这也得益于关卡本身的节奏就设计得较为紧凑，所以依然保持着较佳的爽快感。此外，重制版中还可以通过进度条回退到关卡任意地方，虽说也算一项新功能，但实际的意义并不大，整体来说冷饭味道还是较浓，但冲着经典的名头，如果是没玩过原作的玩家还是值得一试。

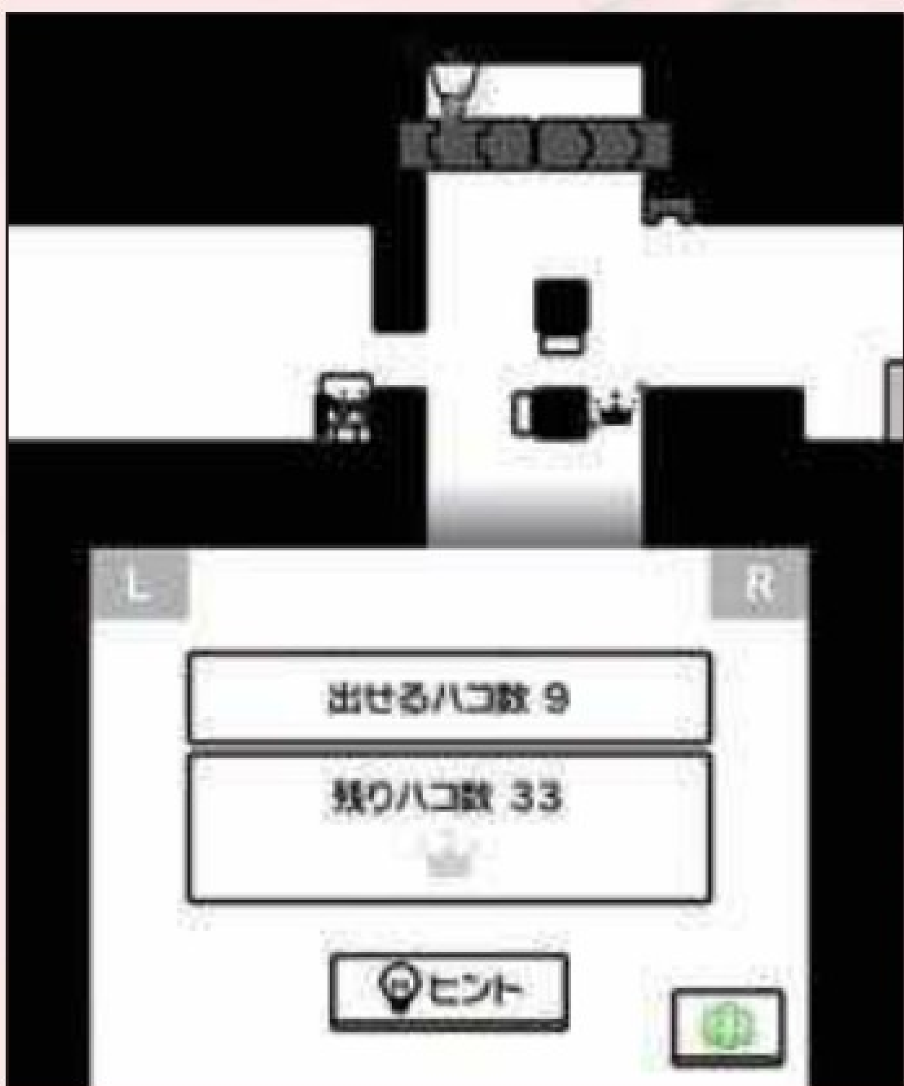


▲这灰暗的画面是否勾起了你满满的回忆。

推荐给 益智类游戏爱好者·喜欢动脑筋的玩家

3DS	小箱人		
	ハコボーイ		
	Nintendo	PUZ	日版

3DS e商店经常会有一些其貌不扬却又充满创意的游戏出现，而本作就是这样一款“简约而不简单”的益智类游戏。本作的画面构成非常简单，基本上就只有“黑白红绿灰”几种颜色，简单勾勒的线条让玩家能更加专注于游戏的核心玩法上。在游戏中，玩家扮演一个长着腿的箱子，它可以复制更多的箱子与关卡流程巧妙结合，并最终达到终点。游戏中不是箱子复制得越多越好，通常在一些较窄的空间更需要考验玩家的智慧，比如可以制造出一个钩子的形状挂住某个可以移动的平台，那么玩家就可以搭顺风车前往下一个地点。而那些三角形的箭头更是可以改变箱子的重力方向，当玩家遇到困难时务必多加利用。就趣味性来讲，本作算得上优秀，只要您不太挑画面，丰富的关卡能让喜爱动脑筋的玩家沉浸好一些阵子。



推荐给 想了解即时战略游戏的新玩家·策略游戏爱好者

3DS	城堡征服者EX		
	Castle Conqueror EX		
	Circle	RTS	美版

即时战略是一个即有深度又有乐趣的游戏类型，虽说对于不少新手玩家来说上手门槛较高，但同时也给了一些轻量级作品崭露头角的机会。在本作的每个关卡中，玩家首先需要去占领那些中立的城堡，每个城堡根据等级可以生产不同数量的士兵，而作为军队的指挥官，玩家需要不停地调动自己的兵力，既保证生产的最大化，也保证能对敌人进行有效的打击。比如敌人的城堡有10个兵，攻击时务必要多派一些兵力，因为行军的过程中敌人也在不断生产，如果战斗发生时没有压制性的兵力优势，那么胜算将会相当小。而在游戏中失败了也不必沮丧，因为通过刷关卡可以获得越来越多的金币升级兵种和道具，并不会让人觉得寸步难行。此外，游戏中有三名英雄可以选择，虽说它们并不能凭着一己之力改变战局，但是它们可以间接提升行军速度或城堡的防御力，所以还是值得多加利用。整体来说本作是一款易上手的休闲策略游戏，但过于简单的机制对于即时战略老手来说可能有些小儿科。





译 白菜

美编 sienna

みんなのゲーム愛にありがとう。

20th Anniversary

PlayStation二十周年特别企划——游戏制作人问卷调查

2014年12月3日，PlayStation渡过了诞生以来的第二十个生日。在这二十年里，玩家对PS系作品积累了不少的感情，游戏制作人们当然也不例外。在迈入2015年之际，日本的游戏制作人们通过问卷调查的形式，表达了他们对PS系作品的感情。而小编则将其中与掌机相关的部分精选出来呈现给各位读者。来看看与掌机相关的制作人们，对PS的历史抱有怎样的感情吧。

问题1：至今为止自身参与制作过的PS相关作品中，印象最深刻的作品及理由（辛苦的回忆、或是印象深刻的经历）。

问题2：在PlayStation的历史中，给自己留下深刻鲜明记忆的作品及理由。

问题3：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及现在制作中的最新作宣传（限定掌机）。



Arc System Works
“《苍翼默示录》系列”制作人
森 利道

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是?

当然是《苍翼默示录》。那是我自己企划、执导、甚至是包括出品的游戏，当然是最有感触的。辛苦的地方有很多，老实说都不知道举哪一点出来说好，不过最让人印象深刻的，则是作品发售当天，晚上紧张得睡不着觉。我想那大概是我一生中至今为止最紧张的一天。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是?

一款叫《铁血机兵》的PS初期游戏。以前说起机器人战斗游戏都是横版过关动作类，但该作品采用了3D风格，而且还是驾驶舱视角，令我印象非常鲜明。《梵天部队9》也很好玩。还有就是《星战雄鹰》，作为一款STG却有着浓厚的剧情，让人印象深刻。而且自机史特雷加的机设简直帅到掉渣。另外真希望《阶段反论》出续作啊。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

原本计划将2014年作为休整充电的一年……结果都没怎么休息到（笑）。2015年计划要在许多方面发奋努力，请大家多多指教。



Idea Factory/Compile Heart
《超次元游戏 海王星》总监
小野寺真吾

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是?

果然还是第一作的《超次元游戏 海王星》。对我来说这是加入Idea Factory后第一款参与制作的作品，而且也是至今为止一直关联着的系列的第一作，感慨确实很深。要说辛苦的部分的话，由于作品中的世界是影射游戏业界的世界，为了让喜欢游戏或游戏业界的玩家们满足，于是彻底重新调查了业界、厂商以及各个游戏的历史。和版权类作品、系列作品一样，这一类游戏会吸引真正喜欢这一类型的玩家来购买，为了尽量跟玩家处于同一视线，我也会在工作以外的时间积极上网寻找素材。还有印象深刻的就是在发售前夕双眼患上了针眼，双眼完全睁不开，只得做了个紧急切开手术（笑）。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是?

留下深刻印象的作品有不少，但最深刻的还得数《Vib-Ribbon》。虽然看起来只是一款在恰当的时机按键跨越从音声诞生的障碍物、奔向终点的单纯节奏类音乐游戏，但是画面仅仅由点和线构成的独特世界观，以及根据读取曲目自动生成完全不同关卡的乐趣，让我和朋友抱来大堆CD玩了很久。抖动的线条所描绘出的兔子一样的角色“比布里”，在10年后依旧是我喜欢的角色之一。现在回顾这款作品，发现世界观、角色、系统、用户界面、教程等要素都经过千锤百炼，尽可能简单便捷地融合在一起，再次感到真是一款很棒的游戏。



Idea Factory/Compile Heart
《万亿魔坏神》制作人
北野 诚

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是?

《限界凸骑 怪物卡片对决》印象很深刻。这是我制作的第一款PSV游戏，也是第一款卡片对战游戏。同时也是第一次和工作人员一起摸索各种方法来挑战网络对战的制作。另外还是第一次如此执着于挑战过激表现的极限，在完成制作时感觉自己的皮都掉了一层。而结果则是导致自己内心对于制作过激表现的抵抗下降了一些，下一作《限界凸记 萌录编年史》就表现得更过激了（笑）。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是?

想到了不少，而当中印象最深刻的还得数“《国王密令》系列”。黑暗阴森的气氛、让人觉得恐怖的临场感、极高的致死性。当时一边听着墙壁另一侧传来的怪物呻吟声，一边重复着死亡，像着魔一般通宵达旦地玩着。还记得玩《国王密令 II》时，在开始地点附近的浅滩，一不小心踏入只有一点点颜色不同的地方，角色立刻“唔啊啊啊～！！”惨叫着死亡时，情不自禁地在心中喊了一句“《国王密令》太棒了！”

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

《限界凸记 萌录编年史》中，为了遮住怪物妹子们的危险部分，和工作人员一起调整盖在上面的心型贴图的位置和大小直到极限，这件事给我留下了很深的印象……大家可能觉

得怎么到我这里全都是这种类型的作品，但其实我也有做正经的作品哦！预定2015年发售的《万亿魔坏神》的特点就在于火热而悲哀的故事以及独创性极高的系统。相信不久之后就能放出大量情报了，请大家期待！



Atlus
总监/作曲
目黑将司

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是?

《数码恶魔传说 天魔变1》和《2》。我觉得在这两作中最大程度展现了我所有的一切。应该说是将所有的旋律都赋予了意义吗……总之非常非常辛苦。特别是《2》的开发时间很短，当时差点以为自己会过劳死（笑）。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是?

《GT赛车》。午休时看到同事在玩才第一次知道这款游戏，特别是看到重放镜头时特别惊讶，还以为是实拍的。总之是超越了媒体的框架，展现了PS的最先端性。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

2014年帮忙制作了《Persona Q》和《恶魔幸存者2 破纪录》。现在制作中的作品除了《Persona5》以外，还有未发表的作品，敬请期待！



角川Games
《舰队收藏》制作人/总监
田中谦介

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是?

2014年跟2013年一样，精力完全放在了《舰队收藏》上，而且在开年的时候还在PSV、PS3和PS4平台上发售了《自然法则》。实在是太忙了，一年的时光就像是直接融化掉了一样。而光阴如箭，不知不觉间PS已经20周年了！在游戏业界中，这是非常重要的、多姿多彩的20年！恭喜PS！同时感谢它给我们带来许多惊喜与乐趣！

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是?

初代PS上的《最终幻想Ⅶ》。这款游戏让我感受到了不局限于脑部，而是能够用全身心去玩耍、去体验游戏的快乐、高扬和兴奋感。游戏真是太棒了！这种兴奋的感觉简直难以言喻！所有的一切都那么鲜明生动。另外还有原本出自其他机种，之后登陆PS系平台的《皇家骑士团》，也是令人印象深刻的作品。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

2014年将所有的精力都花在了《舰队收藏》上。以企划、开发当初的心情来看，想要传达给哪怕多一个人也好的想法，托大家的福已经完全实现了。而且还达成了远超期望以上的成果。从内心感谢所有支持我们的提督。2015年我们也会以各种方式，将《舰队收藏》的未来呈现给各位。



角川Games
《天空机士罗迪亚》总监
长谷川 仁

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是?

PS2上的《零 zero》。比较辛苦的是当时开发组整个处于背水一战的态势，以及初次尝试的表现方式和系统需要得到周围的理解和认同而付出了相当大的努力。当时非常辛苦，但现在也是美好的回忆了。印象很深的一件事是当时的总监看灵异部分太多而真的变得很奇怪了。记得他当时还在桌上放了除臭剂，说“这样就可以除灵了”，也让人印象深刻。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是?

《放浪冒险谭》。这款作品让我感受到制作者的气魄，惊叹竟然能做到这种地步……在初代PS的后期，画面表现力在技术层面已经达到了极限，但制作人通过光源处理和镜头运用的手段，依靠自身的感性又再次突破了技术的极限。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

现在正在开发的作品是《天空机士罗迪亚》。这是一款预定同时在Wii U和3DS平台上发售的、以空中动作战斗为特征的冒险作品。而且Wii U版的初回特典还会附赠Wii版的《天空骑士罗迪亚》。游戏会在2015年春季发售，敬请期待！





Capcom
"《怪物猎人》系列"制作人
辻本良三

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是?

《怪物猎人 携带版 2nd G》。选这个的理由是开发时间真的太短了。现在仔细想想，真不敢相信能在那么短时间内完成啊。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是?

《生化危机》。没想到竟然能在游戏中体验到如此的恐怖感。这还是我第一次犹豫要不要晚上一个人玩游戏。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

2014年发售了《怪物猎人4 G》。2015年1月开展的"怪物猎人狩猎祭'15"相信也能让玩家更好地享受《怪物猎人4 G》的乐趣。另外现在正与Marvelous共同开发卡牌游戏《怪物猎人 魂》。因为已经很久没有接触这一块了，现正在愉快地开发中。





GungHo
董事长兼行政制作人
森下一喜

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是?

《仙境传说 奥德赛》。当时想做一款H&S（砍杀类型）的动作游戏，于是向开发部门提议，结果把他们吓得不轻。要知道制作MMORPG的衍生游戏本身就已经值得惊讶，而且还是我们完全没有开发经验的H&S动作类型，为了说服大家花了好大一番工夫。另外在开发中，跟巨大敌人战斗的部分经过了很多次尝试，真是蛮辛苦的回忆。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是?

①《最终幻想Ⅶ》。对于系列登陆PS平台这件事本身就非常震惊。RPG的历史就此改变了。像电影一样的影像也给我留下了深刻印象。还有女主角的死亡也很具冲击性。

②《生化危机》。太恐怖了没敢去玩。真的被吓得不轻。





GungHo
执行役员 开发总部部长
山本大介

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是?

《元素怪兽 在线卡牌游戏》。这是我开发的游戏中第一次获奖（PlayStation Store特别奖）的游戏，给我留下了深刻的印象。发售当时，这款游戏还是PS平台上极其少见的、类似于免费增值模式（游戏100日元+道具课金）的作品。游戏含有多项PSN上的初次尝试，网络相关开发和用户辅助方面，也从SCE那里得到了莫大的帮助，使得我们能进行很多新的尝试，是非常愉快的经历。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是?

《最终幻想Ⅶ》。我认为这是改变RPG历史的一款作品！记得当时用初期型号的PS玩，途中死机了好几次，眼泪停不下来（笑）。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

最近一直都在制作"《智龙迷城》系列"，真是抱歉！





Chara Ani
“《轨迹 进化版》系列”制作人
平贺忠和

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是?

《英雄传说 零之轨迹 进化版》。对于弊公司来说，这是初次进入家用机游戏市场的作品（笑）。制作中一直都被故事的大容量给震撼到。另外请到了大量相关人物登场的、在六本木举办的“零Evo制作发表会”也给我留下了很深的印象。通过niconico直播时看到的那些为我们打气的弹幕留言，也是美好的回忆。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是?

①《生化危机2》。学生时代游戏的记忆还鲜明地留在脑海里。改变登场角色视点的系统让我更好地感受到了剧情的厚重，完全被这款游戏吸引住了。

②《随身玩伴多罗猫》。简单而可爱的角色“多罗”的超强人气，简直就是角色商法的典范教材。与PocketStation的联动，也让人感受到游戏技术的宽广。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

2014年制作的游戏是《英雄传说 碧之轨迹 进化版》。作为《英雄传说 零之轨迹 进化版》的续作，本作也收录了大量角色语音，相信能为大家带来更好的故事体验。收录语音时，声优们也对角色有着很深的理解，现场气氛非常欢乐。现在我们正在制作全新的项目，相信近日之内就会发表，敬请期待！（编注：该作品相信便是前段时间公布的《英雄传说 空之轨迹FC 进化版》。）





Clap Hanz
董事长
村守将志

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是?

因为自己常年都在制作“《大众高尔夫》系列”，如果有什么回忆的话，基本都在这个系列里面了。虽然每次在游戏发售前制作现场都会化为修罗场，诞生了不少辛苦的回忆，但能够长期一直制作同一个系列，全都是靠各位玩家的热情支持，总之发自内心地感谢大家。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是?

PS初期有一款叫《斗神传》的游戏，当时的多边形建模游戏还很少，因此给我留下了很深的印象。Namco（现BNGI）的《魂之利刃》的OP影像我也很喜欢。还有我个人比较喜欢车，所以《GT赛车》也很棒。最近的话要数《GTA V》，游戏的规模真不是一般的大，令人震惊。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

因为是正式发表前，所以不能说得太细，但是下一作的《大众高尔夫》会有很大的变化，当然也会更加有趣。现在正在加紧制作中，敬请期待！





Koei Tecmo Games
《信长之野望 创造 威力加强版》制作人
小笠原贤一

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是?

PS2的《信长之野望 Online》。对于当时的Koei Tecmo Games来说还是第一次制作MMORPG，需要准备的工序和内容多到压得我们气都喘不过来。做了20年游戏，在途中看不到游戏完成型的感觉还是第一次品味到。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是?

①PS上的《生化危机》。“好恐怖啊！”的印象一直鲜明地残留在脑海之中。

②PS3上的《荒野大镖客 救赎》。“好给力啊！”的印象一直鲜明地残留在脑海之中。





Koei Tecmo Games
Gust长野开发部“《工作室》系列”总监

冈村佳人

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是?

我参与的“《工作室》系列”作品已经超过了10款，其中印象最深的是《罗罗娜的工作室》。原因果然还是因为那是我初次担当总监所负责的作品，同时《工作室》也是初次尝试正统3D化，还是初次在此世代平台上开发作品……初次尝试的要素太多，完全处于摸索状态，非常辛苦。另一方面，多亏了岸田梅尔老师的插画、以及Flight Unit打造的续作《特特莉的工作室》中高再现度的3D建模，才能让《工作室》现在成为一个如此有人气的系列。在我的开发经历中也是让人印象深刻的一笔。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是?

有很多，我根据机种来选了一下。

①PS上的《女神异闻录 Persona》。当时通过打工用自己的零花钱买了第一台PS，却没有钱买游戏，只得找朋友借来了这款游戏，没想到却沉迷了进去，后来自己又掏钱重新买了一份。

②PS2上的《最终幻想XII》。在Gust时代我才刚刚负责企划一职，工作忙得几乎没时间玩游戏，但只有这款游戏我在首发当日就购入了。往独特的方向一走到底的战斗系统让我欲罢不能。

③PS3上的《最后生还者》。虽说我原本就比较喜欢欧美的游戏，但本作的故事和游戏性都经过了千锤百炼，让我受到了极大的冲击。

PS4的话，还没有遇到让我印象深刻的作品，因此无法回答。等抚养我家孩子的状况告一段落时，想要好好玩一下《宿命》，不过近期是抽不出时间啦。





Koei Tecmo Games
《影牢 暗黑公主》制作人

菊地启介

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是?

1998年发售的《影牢 刻命馆真章》。当时原本是花了1年时间，在前作《刻命馆》的基础上完成的强化版作品，但并没有想象中那么有趣，于是就加入了动作要素，从头开始制作了一款新作。虽然当时很辛苦，但多亏如此才成为了陷阱类游戏系列的基石。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是?

《最终幻想Ⅶ》。到现在都还记得当初看到影像时内心的悸动。美丽的CG演算影像与3D CG构成的电影般的演出效果，让我从这款RPG中，感受到了全新的娱乐性。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

2014年上半期全身心投入到了Wii U的《零 濡鸦之巫女》的开发中。由于是阔别8年的新作，为了实现“将Wii U的手柄当做相机来使用”这一全新的恐怖游戏玩法而煞费苦心。现在则是在开发“《影牢》系列”的新作，为了近期发表而正在努力中。（编注：该作品相信便是前段时间公布的《影牢 另一位公主》。）





Koei Tecmo Games
《战国无双4-Ⅱ》制作人
鲤沼久史

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是?

对PS2上的首发游戏《决战》很有感情。这是包含了我很多初次体验的游戏。初次配合平台制作首发游戏。初次担任完全新作的主程序员。初次出席游戏制作发表会。也是初次与襟川阳一（旧Koei的创业者）共事。不管是硬件、软件还是作为程序员方面，那段日子真是让人泪流满面啊（已经结束了所以可以说了）。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是?

PS的首发作品《山脊赛车》。记得当时想着在游戏中心运作的大型3D游戏终于可以在家里玩到了，一直都很期待。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

从《战国无双4》开始，经历了《战国无双 shoot》、《战国无双 编年史3》，到现在的《战国无双4-Ⅱ》，“《战国无双》系列”10周年纪念的2014年，真是劳累的一年。对于我来说，《战国无双4-Ⅱ》是尽全力完成的作品，因此作为10周年的收官之作，还请大家多多指教。





Koei Tecmo Games
Gust长野开发部“《工作室》系列”总监
土屋晓

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是?

《静籁之空 献给陨星之诗》。这款游戏花了2年半时间制作，承载着很多回忆。当时的目标是制作一款颠覆以往游戏概念的作品，算是带有自我挑战的意图吧。想让它超越TV游戏的框架，尝试将游戏内的世界扩展开来。虽然给FANS们添了不少麻烦，但最后与大家一起见证了它的完结，也是一件幸事。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是?

①《真挚爱情故事》。通过3项参数的相互影响，打造出以往没有的崭新系统。就算是现在进行游戏系统设计时，也会想起这款作品。

②《Ever17》。到中途为止还是单纯的AVG，但玩到最后，才发现至今为止的所有观念都在一瞬间崩溃，真是令人惊叹的剧本。现在进行剧本设计时都会经常想起来。

③《零》系列。为恐怖题材赋予了“美”之概念的作品。在此之前其实我都不太喜欢恐怖作品的。

④《尸人》。在我心中，这是最完善的作品。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

为了下次也能献上吓大家一跳的作品，正在日夜努力着。日后也希望大家多多关照。





Koei Tecmo Games
《讨鬼传 极》制作人
森中隆

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是?

PS2的《真・三国无双》。这是我在PS2上开发的第一款游戏。在开发终盘，所有要素全部构筑完毕，进入Debug阶段时，不少员工都在工作途中忘记了任务，只是热衷地玩了起来。这还是第一次在开发途中就对作品的前景充满信心。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是?

A：PS上的《最终幻想 策略篇》。世界观、系统、画面、音声，全部要素都完全戳中我的软肋。对我来说真是教科书一般的作品，在游戏创作方面，向它学习了不少的东西。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，

以及最新作宣传。

作为前作《讨鬼传》的续作，《讨鬼传 极》也发售了。我们也听闻有些玩家为续作的热血展开而流下了泪水。有这么多玩家喜欢我们的游戏，真是非常荣幸。另外在智能手机上也有《猜谜战斗讨鬼传》正在运营中，内容正在逐渐追加中，游戏乐趣也会慢慢递增，希望大家也能多多支持这边。今后《讨鬼传》的世界也会越来越广阔，敬请期待！





Comcept
CEO/构想
稻船敬二

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是？

果然还是PS上的《洛克人DASH 钢之冒险心》。因为是系列初次的3D化作品，同时也是让全新的洛克人诞生的机会，当时整个制作过程都很兴奋。至今也认为这是我制作的游戏当中的最高杰作之一。真是多亏了PS，能让我有机会做出这么棒的游戏。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是？

《生化危机》（初代）。能让人如此投入感情游玩的游戏，在以前的游戏机上是办不到的。正因为是PS，才能完成这项壮举。虽说当时是站在制作方这一边，但要理解这款作品将会是受欢迎的作品，也花了不少时间。没想到刚刚一发售，玩家们立刻发现这一点，并很快接受了它。这种充满冲击性的诞生历程给我留下了鲜明的印象。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

时常都参与很多游戏的开发，同时还有很多尚未发表的作品，但2014年最值得一提的果然还是《神威9号》的开发。我自信这是一款非常棒的作品。现在游戏马上就要完工了，我会加把劲完成最后的冲刺。





Shift
《自由战争》游戏设计
保井俊之

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是？

《噬神者》与《噬神者 爆裂》。之前我从没开发过多人联机动作游戏，公司也没有开发这类游戏的实绩。当时我们带着试作品去到BNGI，经过各种各样的修改和调整，终于完成了《噬神者》。接下来8个月之后又发售了《噬神者 爆裂》。还记得当时可是在各种意义上一边流泪，一边写剧本（笑）。游戏能够平安面世，完全是多亏了BNGI的各位员工、以及支持着我的所有开发人员。顺便一提，在试玩这款作品的前身试作品时，高中生看了说“这是给初中生玩的游戏”，初中生看了说“这是给小学生玩的游戏”，让我体验到价值观完全粉碎的感觉，至今还残留在内心。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是？

不得不说是《放浪冒险谭》。这款作品让我受到了无法用语言表达出来的冲击。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

2013年发售了《噬神者2》，2014年6月又发售了《自由战争》，多亏了大家，才能每年都发售一款展现PSV实力的重量级作品。而就弊公司来说，在2014年也经历了大作并行开发、以年轻人为中心的制作体制变更、



与其他公司的合作、以及尝试进行原作・监修，真是充满了挑战的一年。今后也会继续尝试各种挑战，相信能为大家带来更棒的作品。作为成果，首先是将经过精心制作的《噬神者2 狂怒解放》献给大家，还请多多关照！



Square Enix
《最终幻想X/X-2 HD版》制作人
北濑佳范

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是？

PS上的第一作《最终幻想Ⅶ》。3D CG、CD-ROM等一切要素都很新鲜。当时专攻CG的员工并没有多少，我自己还负责了克劳德的动画部分制作，因此印象非常深刻。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是？

《生化危机》。游戏自身当然也很棒，但我从制作者角度受到的感触更深。当制作情报放出的时候，我们也正在《最终幻想Ⅶ》的制作途中，当时也没有进行过影像或故事的表现方法的沟通，但明显感觉到都在向着同一个方向进发，很有共鸣感。果然由于PS平台上影像表现力的提升，迎来了让当时的制作人们能够放手一搏的时代！这种气氛在当时应该很明显吧。





Square Enix
"《王国之心》系列"总监
野村哲也

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是？

《王国之心》。这是我最初执导的作品，在各方面都花了不少心思。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是？

《最终幻想Ⅶ》。这是我与PS相关的第一款作品，也是作为人设打出名号的作品。





Spike Chunsoft
《极限脱出 善人死亡》总监
打越钢太郎

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是？

对所有的作品都印象深刻，一定要举出一款的话就是《infinity》吧……发售是2000年3月，因此1999年的最后一天是留在公司加班。也许现在的年轻人不太清楚，其实那一天（正确地说应该是隔天）是全世界都注目的一天。没错，就是千年虫问题……于是在零点时，一直担心会不会出什么问题而战战兢兢地工作着。结果开发机倒是平安无事，但上下班打卡机却给做掉了。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是？

只选择一款比较困难，但还是投《九龙风水传》一票。世界观非常厉害，完全对上我的喜好。CG影像在当时的3D画面中是最棒的，美丽而妖艳。那个时候我大学退学，在家庭餐厅打工，一个人住在月租38000日元的旧公寓里，经常抽着烟看着天花板，想着"啊啊，我的人生完蛋了啊……"就在那时，我遇到了《九龙风水传》。九龙front简直就是我的理想乡，饥渴灵魂的绿洲。到现在我都为其心动不已。想要逃到阴界，然后关上那道门……虽说是没打通关啦……真是抱歉！但谁叫那时候还没有攻略网站呢！可以的话，想要重新玩一次啊。



Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

2014年感觉是自我积累的一年，有很多的初次体验，学到了不少东西。2015年将会有不少作品陆续发表，敬请期待！



Spike Chunsoft
《枪弹辩驳》企划·剧本
小高和刚

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是？

《枪弹辩驳》。因为是自己从企划开始负责的第一款作品。过程非常辛苦，非常吃力、非常疲惫……但这款游戏让我感觉到制作游戏真是太棒了。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是？

《古墓丽影》。这是我在PS上玩到的第一款游戏。当时我还是第一次玩3D动作游戏，一边惊叹一边玩，手里全是汗。那时劳拉的声优跟后来《枪弹辩驳》中苗木诚的声优都是绪方惠美小姐，也是挺有缘的。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

《绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章》是我从以前就一直想尝试制作的3D动作游戏。虽然游戏类型不同，但自信还是塑造出了《枪弹辩驳》世界中的独特感觉。就我个人来说，这是我制作的游戏中最喜欢的一作。至于现在正在制作的新作嘛……总之是能够吓大家一跳的作品！敬请期待！





Spike Chunsoft
“《枪弹辩驳》系列”制作人
寺泽善德

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是？

①《枪弹辩驳 希望学园与绝望高中生》。因为是完全原创新作，从头开始制作非常辛苦。而且从发售到获得成功的反响为止花了很长时间，那段时间里压力真的不是一般大（笑）。

②《侍道》。这是我进入Spike后参与开发的第一作。开发过程非常非常辛苦，发售后也发生了很多事。但我觉得正是因为诞生了这款拥有锐利风格的作品，才一口气奠定了Spike之后的整体风格（笑）。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是？

这个问题很难回答……在众多候选之中，硬要选出一款的话，还是“《山脊赛车》系列”吧。该系列一直都在为大家展示画面表现力最高峰的可能性，因此我一作都没有落下。其余的还有《Formation足球》的衰退和《胜利十一人》的得势，那些PS初期发生的事情都还有些印象。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

《绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章》。虽然有在反省这一作比起一般的衍生作品是不是尝试的新事物多过头了，但最终结论则是以后也会继续这样的挑战。我们正在计划为系列下一作加入新元素，敬请期待。





SEGA
“《梦幻之星》系列”制作人
酒井智史

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是？

所有的作品都有印象，但在那之中《梦幻之星 宇宙》则是别具一格。制作中的辛苦自不用说，对应各种突发事件也很麻烦。但是，那个时候的思绪和经验，都继承到了之后的“《梦幻之星》系列”之中。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是？

《跳跃达人》和《机动战士高达》。就是这两款作品成为了我购买PS的契机。没想

到3D的游戏竟然能带来如此体验，当时给我留下了鲜明深刻的印象。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

《梦幻之星在线2》（以下简称PSO2）在2014年通过“梦幻之星感谢祭2014”周游了全国，与许多玩家进行了相互交流。虽然遭遇了DDos攻击（黑客攻击），但还是有很多玩家支持我们配信的EP3，非常令人高兴。《梦幻之星 新星》的制作虽然很艰难，但作为系列的实体版最新作，相信能让大家满意，请大家一定要尝试一下。然后《PSO2》为了迎接2015年的《PSO》系列15周年，预计会实施一些纪念活动，敬请期待！



SEGA

《梦幻之星 新星》系列制作人

都筑靖之

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是？

来到SEGA制作的第一款PS系游戏是《轻音少女 放学后的演奏会》。那是当时非常有人气的动画的初次游戏化，大家都非常期待，因此开发过程充满了紧张感。也多亏如此，大家玩到之后给出的评价都很高，让我实感到真是非常成功的一款动漫改编作品。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是？

《最终幻想XI》给我的冲击很大。听到家用机上能玩到正统的MMORPG时，简直不敢相信。需要购买专门的硬盘，除了游戏本体费用外每个月还要支付月费，但即便玩这款游戏需要付出这么多，依然有不少玩家支持着，并且运营到现在，真是让人非常惊讶的成果。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

2014年完全就是《梦幻之星 新星》的一年。在2013年的TGS（东京游戏展）上初次公布以后，2014年的6月再次放出情报，然后在“PS感谢祭”上周游全国，TGS上以及之后又在全国范围内放出试玩，都是很棒的回忆。与tri-Ace一起完成的本作，拥有不负《梦幻之星》之名的高完成度，请大家一定要体验看看。



SEGA

《电击文库 战斗巅峰》总监

寺田贵治

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是？

参与制作的作品很多，要选1款出来的话真的是非常困难的，不过PSP上的《梦幻之星携带版2》给我的印象非常深刻。掌机上的多人联机游戏功能，现在是理所当然地实装到了大量作品之中，但当时我们应该是初次接触？记得是一边接受SCE的技术支持，一边拼死地制作。另外游戏的系统细致，内容也非常庞大，多亏充满游戏心态的工作人员们拼死努力，才能在超紧张的制作日程内，达成了超越预计的完成度。让我再次想起了“不能忘记游戏的心”这句老话。结果自然是大受好评，甚至还召开了全国大赛。在大赛上与来自全国的玩家们交流的感动，现在都还留在我的心中。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是？

《最终幻想VII》，其完成度与挑战精神值得敬佩。它的游戏系统、影像表现力与全新技术都很有一套，供我反复研究了很久。我认为它对之后（开发）业界的影响极大。另外PS上的《光与刀》作为一款多人A・RPG游戏，拥有极高的品质和可玩性，几乎包含了现在多人游戏所有的乐趣及要素。如果当时就有“掌机”和“网络”可供游戏的话，相信一定会火起来的。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

2014年一直在制作《电击文库 战斗巅峰》，这是我初次制作街机游戏，一切都非常新鲜。全国大赛上也举办得非常热闹，是充实的一年。11月13日发售的家用机版和掌机版也跟街机版相同，请大家一定要体验一下！来吧！决出“电击文库”的最强者！





SEGA
《电击文库 战斗巅峰》制作人
野中龙太郎

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是？

PS3上的《战场的女武神》。有原创的世界观、全新的影像表现方式、独特的新游戏系统以及大量的新要素。如何进一步发扬这些新要素？如何向玩家传达作品的优秀之处？由于一切都是从零开始，因此从最初到最后我们一直都在摸索。而另一方面，无论国内还是海外，只要是核心玩家，就算是不对自己口味的作品，也会对其挑战精神致以敬意，在本作中我们深刻感受到了这一点。至今我都非常感谢那些对这款粗糙之作给予评价的玩家们。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是？

初代的《山脊赛车》（PS）。发售当天我就自费买来，然后用开发部的PS和大家一起玩。顺便一说当时我负责的是Super 32X上的游戏（笑）。还有《铁拳2》（PS）也是跟身边的朋友一直像疯了一样在对战。打击技与投技之间的关系非常独特，令人热衷。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

11月13日，《电击文库 战斗巅峰》（PS3/PSV）发售了。制作的方向是低门槛和深奥的立回要素并进，而家用版也得到了玩家们的好评，非常高兴。街机版也追加了家用版的专用角色。玩家可以在家用版上练习技术，然后到机厅去对战。相信这种游戏方式也会让大家感受到乐趣的。





SEGA
“《初音未来 女歌手计划》系列”制作人
林诚司

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是？

PSP版的《初音未来 女歌手计划》。第一作完全是处于摸索状态，直到完成为止，在很多方面给不少人添了不少麻烦。好不容易熬到发售日，整个人完全处于“好不容易活下来了&什么也不想做了”的状态。系列能够存续5年，真的全靠大家的不懈支持。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是？

PS时代初期的《合金装备》给了我很大冲击，由于当时处于对立的阵营，我的心情还是比较复杂的。3D地图与游戏性结合得非常完美。另外《大众高尔夫》那充满爽快感的演出效果（包括小招），在很多意义上都是我们学习的榜样。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

2014年发售了PSV和PS3上的《初音未来 女歌手计划F 2nd》，DLC内容现在也在持续展开！海外方面，继英文版之后，中文版也会发售。近段时间内都会忙这方面的工作。今后也会努力为大家带来全新的作品！





SEGA
"《噗哟噗哟》系列"综合制作人
细山田水纪

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是？

PS2上的《索尼克大合集加强版》和《索尼克翡翠合集》。虽说是连续的两款作品，但这还是我初次担当总监的工作。在这两款作品中，可以玩到MD、GG、NGC、SS和街机上的"《索尼克》系列"旧作。而我的工作就是一边检查PS2上的成果，一边将旧作与在旧机器上运行的同作品进行比较检查。游戏里还有类似资料馆剧场那样的项目，于是我还要收集资料、收集影像、拜托专业人士改编音乐，并撰写歌词。虽然与通常的游戏制作有所区别，但也是加入了大量内容、FANS服务精神满载的作品。整个过程比较辛苦，但当时的经验也对现在"《噗哟噗哟》系列"的开发和展开起到了积极作用。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是？

PS的《动感小子》。当时还是小学生的弟弟买回来，身体跟着节奏一边摇动一边玩。我看到了就在想这游戏真有乐趣。画面里动感小子和弟弟的动作同步时的印象非常鲜明。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

2014年，我同时负责了PS4/PS3/PSV/XOne/3DS/Wii U上的《噗哟噗哟对俄罗斯方块》，iOS/Android上的《噗哟噗哟Quest》、《噗哟噗哟Quest 街机版》、《噗哟噗哟SEGA》等作品的并进开发、运营和监修等工作，简直不能更忙了。游戏以外也有展开"噗哟噗哟咖啡"这样的主题咖啡厅活动、制作18k金的噗哟噗哟和俄罗斯方块作为礼物赠送等等，也就是说做了很多不仅限于游戏的"制作人"工作（话虽如此，也有很多企划的工作就是了）。2014年是《俄罗斯方块》30周年，2015年则是《噗哟噗哟》24周年，为了让《噗哟噗哟对俄罗斯方块》能够肩负起两者交接的重担，于是就卯足了劲搞出了横跨6平台的举措（恐怕以后也不会再有这样的机会了吧），希望能让更多的玩家玩到这款游戏，并趁着这个势头接续下一部作品或游戏以外的活动展开。希望大家多多支持《噗哟噗哟对俄罗斯方块》以及"《噗哟噗哟》系列"！





SCE
《重力异想世界》总监
外山圭一郎

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是？

新项目、新团队、新平台……这样的情况数不胜数，其中的苦恼与喜悦也数不胜数。而在那当中《尸人》的制作过程，则是到日本各地的废墟去取材、为演员摄影，跟平时办公桌前的制作工作完全不同，有一种文化祭的感觉，给我留下了很深的印象。由于制作粗糙加上难度极高，在发售当初收到了很多批判的意见，曾导致晚上无法入眠。不过之后支持本作的FANS也越来越多。而通过各种媒体的宣传，直到现在都还有新的FANS加入，真是令人高兴。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是？

作为PS平台上的象征作品的话，果然还是《动感小子》最为恰当。摈弃了"游戏就要有游戏那样的画面和音效……"这一固定概念，采用了罗德尼的流畅3D Rap、设计了崭新的角色、加入了令人惊讶的先端音乐！而且游戏设计方面还破除了"寻找正确答案"的游戏性框架，将感性和自由创作放在了重心上！对之后的游戏表现方式的扩展做出了巨大的贡献。我认为这是与PS黎明期所相符合的，凝聚了破天荒热量的作品。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

很抱歉一直没机会公布，不过《重力异想世界》的续作正在锐意制作中。要问为什么要花这么长时间，只能回答因为正在做一个对得起这个时间长度的、相当厉害的要素，敬请大家期待！





SCE
《自由战争》制作人
吉泽纯一

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是？

我所制作的PS系平台上印象最深刻的作品，就是最新作《自由战争》！这款游戏虽然花了3年之长的时间来制作，但重要的是，制作目的是“引发潮流”，于是跟制作《噬神者》的Shift和制作《街头霸王Ⅳ》的Dimps展开了合作，进行了很多其他作品中没有的挑战。Shift是我刚刚加入SCE，担当的第一款作品《比波猴学院 捉猴大全集》的制作公司；Dimps则有一位在之前的公司担任制作人、负责《饿狼传说 野心之战》的原SNK员工，在制作《自由战争》之前，我就对他有着深厚的感情。在制作期间，合作中途也出现过不少的阻碍，但是为了成就最后的目的，员工们没有放弃、上下一心，最终成功地将这款作品完成了。我加入SCE的理由就是为了制作掌机游戏，而与憧憬的总监共同完成的掌机上的这款《自由战争》，对我来说是非常具有纪念意义的作品。感谢所有与我一起制作游戏的员工们，谢谢大家！

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是？

在PS的历史中，给我留下鲜明印象的作品是《山脊赛车》。当时机厅的游戏大都是无法在家用机上玩到的、拥有最新技术和最高品质的作品，为此我也经常流连于机厅。赛车游戏大概是从SEGA的《超越海岸》开始迷上的。《山脊赛车》拥有前无古人的超精致3D CG、作为赛车游戏的高完成度、以及漂移时的爽快感，让我完全沉迷其中，玩了不知道多少次。当《山脊赛车》作为PS首发游戏发售时，一想到每次花费100日元的游戏，只要购买软件，竟然就能在PS上尽情享受，当时的冲击感简直难以言喻。原本就喜欢这款游戏，再加上登陆PS后让我感受到了游戏价值发生变化的冲击感，总之是让我记忆鲜明的作品。





日本Falcom
董事长兼制作人
近藤季洋

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是？

《英雄传说 闪之轨迹》是整个“《轨迹》系列”的一大转折点，因此是我印象深刻的作品。游戏资料全部转换成3D，并随之导入新的游戏引擎，公司内部软硬件全部升级，在多平台展开制作，公司也尝试了海外展开。尽管有这么多情况，但游戏从开始制作到发售的制作周期相比以往并没有增加，从某种意义上来说也是尽全力去制作的作品。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是？

《山脊赛车》。PS初期一直沉迷的游戏，内容也极具冲击性，玩得多自然也就记得熟。当时经常杀到朋友家去玩个痛快，之后自己买了PS，也同时买了这款游戏。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

2014年的《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》是在亚洲地区多平台同时发售，对于Falcom来说也是极具信心的一款作品。“《轨迹》系列”还会持续下去，而2015年除了已经公布的“《伊苏》系列”最新作外，还有隐藏的作品会发表，敬请期待！（编注：本辑介绍的《东京迷城国度》应该就是近藤先生所说的隐藏作品……之一吧？）





BNGI
“《高达破坏者》系列”制作人

薄井宏太郎

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是？

托大家的福，至今参与了不少PS系作品的开发制作，而印象最深刻的就是《高达破坏者》。在《高达无双》之后，高达游戏就再也没有诞生过系列化作品，而企划当初给予本作的命题就是“系列化”。当时我每天都在考虑，一定要让本作破坏至今为止高达游戏的常识。因此对于能够早早发售第二作这一点，虽然就开发时间来说有些吃紧，但也令人高兴。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是？

列举自家公司的作品有些惶恐，但我觉得是PS2上的《宿命传说2》。虽说是非常个人的情况，但我就是因为学生时代遇到了这款作品，才进入了Namco（现BNGI）。电影般的世界观与故事，以及作为游戏充足的动作感，对于当时的自己来说冲击感太强了。还有，当时女高中生一直奔跑的那段电视广告也很有冲击性。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

2014年12月18日发售的《高达破坏者2》，作为系列正统作品，自负有着极高的乐趣性。前作是“挑战”之年的成果，而本作则是“成长・进化”之年的成果，内容、动作性、世界观、耐玩要素、自定义编辑幅度，所有要素都达成了以往的高达游戏难以想象般的“超绝进化”。无论是玩过前作的玩家，还是有兴趣却没玩过前作的玩家，希望都能来体验一次，谢谢大家支持。



BNGI
“《噬神者》系列”制作人

富泽佑介

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是？

果然还是初代《噬神者》。发布试玩版啊、修改交流会啊，系列的开发风格就是从这里开始展开的。系列打从那个一切都在摸索的时候开始就得到了玩家们的大力支持，并早早迎来了5周年纪念。我从心底感谢大家。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是？

①《Rez》。我是通过初回版附赠的转移振动器体验的，这款作品让我实感到“游戏之中有很多可能性啊”。学生时代我的目标是电影制作，而这款游戏则让我对制作游戏产生了兴趣。

②《最终幻想ⅩⅢ》。这款游戏作为展示次世代高画质的作品，在发售之前就有着很强的存在感，给我留下了很深的印象。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

2014年放出了《噬神者2》的补丁升级，接着是最新作《噬神者2 狂怒解放》的开发与宣传。在系列5周年纪念的2015年，等2月游戏发售之后，TV动画等大量企划也会接踵而至。感谢所有支持我们的FANS，我们会将这份感情铭记于心，2015年也会加速奔跑下去。





BNGI
“《传说》系列”制作人

马场英雄

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是？

嗯……印象最深刻的作品吗。所有的作品都是倾注了热情去开发的，真是难以抉择。而且不管哪款作品的开发都说不上一帆风顺，辛苦与碰壁都是常有的事。但是在这之中，要说带来万千思绪的话，那就是《无尽传说》

了。这是系列15周年的作品，也是决定系列今后是否存活的重大转折点。为了今后也能给大家继续献上系列作品，当时可是拼了命也要做好这一作。游戏的开发自不用说，包括各种合作、宣传活动的举办在内，开发部、宣传部、营业部，以及公司内其他关系者都上下一心，决心要尽了所有的人事，再迎来游戏发售。结果很多玩家都支持这款作品，我们现在才能继续开发系列作品。从感慨万千这一点来看，毫无疑问是承载了大量思绪的《无尽传说》印象最深。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是？

有太多了，实在难以回答啊。“深刻鲜明”吗？从这个关键词来选的话，果然还是《最终幻想Ⅶ》。当时运用CG的表现方式在影像业界中作为一种全新的表现方式刚开始掀起潮流，《最终幻想Ⅶ》就早早地将其运用起来，而且还表现出了如此庞大的幻想世界，真是让人印象深刻而鲜明。故事的展开自不用说，由于我在FC诞生之前就经常在机厅玩游戏，对于游戏的表现力能发展到这个地步，当时也是感慨万千。一边赞叹着“好厉害”一边玩着游戏，都不知道重复了多少次！





BNGI
“《噬神者》系列”综合监督
吉村广

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是？

果然还是初代《噬神者》。发布试玩版的当天晚上，缩在被窝里一边颤抖一边检查玩家们给出的严厉意见的回忆没有一天忘记过（笑）。而根据这些意见，在游戏发售临近时一意孤行要求修正，在公司被批个狗血淋头的回忆也被我擅自当作美好的回忆了。因为我们的宣传口号就是让《噬神者》重视玩家的意见进行开发，因此当修正内容获得玩家们的正面评价时，真的非常开心。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是？

《旺达与巨像》。还记得当时第一眼看到概念宣传图时，就从脑海中挥之不去了。当时已经是参与游戏开发的年纪了，却还跟个小学生一样想象着游戏的内容，内心无比雀跃。将游戏的体验通过充满魅力的世界观，在“第一眼”的时候就传达给了玩家。我经常都会将这一方面作为自己构筑游戏概念时的教科书进行参考。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

《噬神者2 狂怒解放》是在参考了FANS们针对《噬神者2》提出的意见的基础上，彻底提高游戏品质，加入提升动作爽快感的全新动作系统，搭载大容量续篇故事的最新正统续作。我们有信心达成了确实的品质提升，还请大家多多支持本作！





BNGI
《噬神者 狂怒解放》总监
依田优一

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是？

开发中的“《噬神者》系列”当然印象很深刻，但除此之外，入职第一年参与开发的PS2游戏《维纳斯与布雷斯》则更是印象深刻。我在世界地图上设计了名为“圣女之道”的快捷通路，而玩家们也将其作为重要的通路使用，这让我非常开心。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是？

说起PS系平台上的作品，有很多都给我留下鲜明的回忆，但回想起的头一款作品还是Square Enix（当时的Square）的《异度装甲》。经过精细设定的科幻要素，让人回想起机器人动画桥段的戏剧性故事表现，这些竟然都能在游戏中体验到！于是当时还是个超迷游戏和动漫的学生的我，在发售那段时间简直沉

迷到连课都准备翘掉。顺便一提我喜欢的角色是绿色的角色。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

持续进化的“《噬神者》系列”最新作《噬神者2 狂怒解放》。为了将新的姿态展示给大家，工作人员上下一心尽全力打造了这款作品。本作中像是血之狂怒、技能安装、个人特殊能力等要素，都是在《噬神者2》的基础上大幅追加系统并进行了改良。当然在其他方面的游戏平衡性也经过了仔细地调整。希望大家都能来体验这款作品。



B.B.Studio
“《超级机器人大战》系列”制作人

寺田贵信

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是?

《超级机器人大战α》（PS平台2000年5月6日发售）。这是初次由本公司独自完全开发的《超级机器人大战》。说起来已经是15年前的事了。当时开发困难重重，大幅度的延期和预算超出，使得整个项目都被逼到了濒临中止阶段。而当时的社长发话，要将东京游戏展上玩家的反响作为是否中止开发的判断材料之一。遍体鳞伤的开发小组抱着起死回生的念头，在连素材都严重缺乏的情况下，硬是凑出了一段宣传影像。然后终于到了东京游戏展当天……展台周边围满了远超想象的黑压压的人潮，前来视察的社长说道“既然反响如此强烈，那么就继续开发吧。”正因为有玩家们的大力支持，才能让原本在经营者眼中已经死亡的《超级机器人大战α》起死回生，并撑到了发售日。东京电玩展那个时候的光景，直到现在也无法忘记。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是?

①《山脊赛车》（PS）。我就是为了这款游戏才买的PS。当时已经在着手PS游戏的开发，所以早已拥有相关器材。这台PS完全是我作为玩家而购买的。这是一款展现了PS机能的鲜明作品。

②《合金装备》（PS）。将真人动作电影的感觉完美融入游戏的作品，给我了很深的印象。发售日当天，为了买到限定版而在秋叶原徘徊着（笑）。

③《机动战士高达》（PS2）。之前也买过几款高达的动作游戏，不过对于当时的自己来说，这就是那款理想（想要去玩）的作品。

④《勇者斗恶龙Ⅷ》（PS2）。个人最喜欢的一作《勇者斗恶龙》。虽然改成了后方视点的3D画面，但对构筑作品的世界观并没有产生任何影响。还有，剧本很棒。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

2014年发售了《第3次超级机器人大战Z 时狱篇》，以及“《魔装机神》系列”的完结篇《超级机器人大战OG传说 魔装机神F 终焉的棺木》，这一年也算是将我的工作告一段落。现在正在努力制作《超级机器人大战Z》的完结篇《第3次超级机器人大战Z 天狱篇》。敬请期待。



Marvelous
爆乳制作人

高木谦一郎

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是?

《勇者30》。在那之前我都是制作的其他公司的版权作品，又或是其他公司外包过来的原创作品，真正由我亲手从零开始企划的作品这是第一作。虽然很多地方都处于摸索阶段，但因为能按自己的意图随意制作，因此是相当令我满足的一款作品。制作途中的刺激经历，是跟至今为止自己玩过的很多游戏的制作人相遇了。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记

忆的作品是？

《暮色探险队》。这绝对不是一款容易的游戏，但包括其难度在内，是一款被奇妙的魅力和不可思议的气氛所吞噬的名作。就算是现在，每到夏天都会把它翻出来，把房间弄暗之后带着耳机玩。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

2014年发售了《忍乳负重 闪乱神乐》和《闪乱神乐2 真红》。2015年终于要迎来PS4/PSV上《闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择》的发售了。这还是系列初次登陆家用机，因此大家都气势十足，要努力为玩家们带来内含各种有趣桥段和胸部摇动的爽快动作游戏。敬请期待。胸部。





Mars
《俺尸2 跨越俺的尸体前进吧》游戏设计
桝田省治

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是？

PS版的《Linda[3]》。因为这是我在PS上制作的第一款游戏，当时完全搞不清状况，也没有好好认识玩家层。之后每次看着本作旁边摆着的那些充满多边形建模的标准PS游戏，都会觉得有些沮丧。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是？

《涂鸦王国》、《未来制造者》、《熊之歌》，还有PS初期发售的一系列音乐游戏。这些作品每一款都开创了全新游戏类型，主题也充满了惊喜，风格单纯明快。





Level-5
董事长/CEO
日野晃博

Q：自身参与制作的印象最深刻作品是？

每款作品都有深刻印象，只选一款真的很困难。不过Level-5的起点之作《暗云》和《暗黑编年史》两作，可以说是被Level-5之后的作品所继承，展现了游戏制作态度的作品。我对它们有着深厚的回忆。之后能够接到开发《勇者斗恶龙Ⅷ》的单子，也是多亏做出了这两款“《暗黑》系列”作品的缘故。

Q：在PlayStation的历史中留下深刻鲜明记忆的作品是？

果然还是《动感小子》。这款作品引发潮流的时候，我感觉到游戏这个媒体似乎有什么发生了变化。大概就是从这个时期开始，“游戏是小孩子的玩意儿”、“是游戏迷的玩意儿”这种世间看法开始大幅改变了。

Q：2014年自身参与制作的作品相关回忆，以及最新作宣传。

《妖怪手表》引发的社会现象级别的潮流，让所有的工作人员都欣喜若狂。但我们不会满足于此，2015年也预计会制作全新的作品，请大家多多支持。





日野晃博新春特别访谈

为何《妖怪手表》如此乐趣十足？

2014年发售的《妖怪手表2》不仅创下了三版本合计破五百万的惊人销量，更是勇夺了日本年度游戏销量榜的冠军，引来业界侧目。藉由这个系列游戏衍生出的动画、漫画和玩具周边更是将这股热潮继续推广开来，例如2014年12月上映的《妖怪手表》首部剧场版就打破了日本东宝电影公司多年来的电影票预约销售的记录，人气的妖怪角色们更是登上了日本NHK红白歌合战的舞台——已然成为日本热门社会现象的《妖怪手表》，究竟有着哪些成功秘诀？就让我们跟随本篇采访来一探究竟吧！

文 库玛　美编 Juxi

热烈的红白现场让人感慨万千

背景小知识

2014年的最后一天，“《妖怪手表》系列”的人气角色们登上了日本NHK红白歌合战（注1）的舞台。节目中，妖怪们不仅与台下的观众大跳妖怪体操，这些人气角色还与日本国民偶像团体“岚”一道献上了精彩的表演，并掀起了现场的阵阵高潮。

注1：日本NHK红白歌合战简称“红白”，在日本的地位类似于我国除夕夜举办的春晚。节目中由男歌手组成的白组和女歌手组成的红组会轮番上阵展开歌唱比拼，最后由观众投票决定两组的胜负。

——新年好，感谢您接受今天的采访。

日野晃博（后文简称日野）：新年好，这也是我今年接受的第一个采访呢（笑）。

——去年年底《妖怪手表》（后文简称《妖表》）居然登上了红白歌合战，这样冲击性的画面直到现在都让人难以忘怀，请问日野先生您对此有什么感想呢？

日野：红白的现场真的是很有意思，我当时也在会场哦。

——那您亲临现场的体验如何呢？

日野：平日里大家在电视上看到红白演播大厅后，会觉得这个大厅非常宽敞吧？

——是啊，特别是舞台的左右两侧。

日野：但事实上现场的舞台并没有我想象中那么大，用相机的广角镜头拍摄出来才有那种广阔感。现场的空间其实非常紧凑，观众座位的间隔也很近，因此舞台上的热烈氛围才能不断地传递到观众这里。



►红白舞台上由妖怪们组成『岚喵』与人类偶像『岚』一同表演，有没有次元墙被打破的感觉？

——在这里看到大家都在唱《妖表》的歌是一种怎样的心情呢？

日野：那时就只剩下感动了。排练的时候我也有到场，负责这个环节的人还专门跟我说："日野先生你到时可不要激动得哭出来啊。"我当时还想就看看表演而已，怎么可能哭？结果最后一看到台上的表演，眼泪还是立刻就涌了上来。

——原来如此（笑）。想必全国的《妖表》粉丝看到了这个景象也一定很感动。

日野：在场的表演嘉宾和观众都跳着《妖表》的舞蹈，整个场景非常有趣，真的是让我激动不已。



►在红白现场的《妖表》表演环节，所有表演嘉宾和观众都做出了右图中的标志性手势。

剧场版的优异表现实际上出乎了我们的意料



►上映仅两周，该片的票房就突破了50亿日元大关。

背景小知识

2014年12月20日，在日本上映的"《妖表》系列"首部剧场版创下了惊人的电影票预售记录，并打破了东宝（注2）历史上的最高纪录。这部剧场版以《妖怪手表2》的游戏剧情为主线，讲述了主人公一行穿越回60年前，探寻妖怪手表诞生之谜的故事。

注2：东宝电影公司是日本现今五大电影公司之一，其旗下知名的电影不计其数，例如《七武士》、《日本沉没》、"《哥斯拉》系列"等。

——去年年末《妖表》不仅上了红白，还推出了剧场版，听说预售票达成了东宝史上的最高纪录，如此优异的表现让人多少觉得有点出乎意料。

日野：是的，我在听说这个消息后也大吃了一惊。毕竟电影的内容和游戏几乎是一样的，原以

为会多少因为这个问题受到一些影响，不过让电影和游戏内容保持一致的企划其实是我们在制作游戏前就确定下来的事。

——为什么会做出如此决定呢？

日野：这是源于我们对其他长寿系列的经验借鉴。比如“《哆啦A梦》系列”剧场版的第一部是《野比与恐龙》，这部剧场版也是通过漫画改编的。虽然我在观影前通过漫画就可以知晓整个故事走向，但这完全不会影响我观看影片的乐趣。不如说正是因为我知道剧情，整个观影过程才会如此有趣。因此来观看《妖表》剧场版的孩子们也正是因为玩过游戏，才会对电影产生如此强烈的代入感。因此在上映前我们就确定游戏的玩家一定能够体验到这部电影所带来的乐趣。在电影院看到孩子们兴高采烈地模仿电影中的妖怪，我就觉得这次的剧场版算是成功了。比起制作方非要赌上自尊来构建原创故事、或者在电影中必须挖掘出新的亮点等做法，我觉得在剧场版中单纯地贯彻取悦观众的目的就好。

——那日野先生您看了这部剧场版后印象最深的场景是什么呢？

日野：我因为工作原因看过这部片子，私下也有自己去看过，看的次数加起来总共有4次。最后那个肉球对决的场景真的是为这部片子更增添了一分乐趣（笑）。

——托剧场版和红白的福，大家很开心地度过了2014年年末。

日野：其实我也一样，得益于剧场版和红白现场，我才能从长时间制作游戏的工作中暂时解脱出来，并以游戏制作人的身分体验了《妖表》的另一种魅力。我虽然一直在制作游戏，但《妖表》的相关工作其实已经不仅限于游戏了，因此在观赏了剧场版和红白后，我感到我们已经顺利地将这个品牌推向了多个领域，并从这些领域得到了令人欣喜的回报。

——那么您觉得自己得到了什么样的回报呢？

日野：Level-5曾开发过日本国民级游戏“《勇者斗恶龙》系列”（注3）、在《二之国》中与著名游戏



工作室吉卜力有过合作，而且《高达》一类的大作我们也曾经有幸参与。我认为能有这样的宝贵机会自然与我们平时的努力密不可分，而像这样有幸参与到各种各样的作品中，并为大家带来像《妖表》这样令粉丝们乐在其中的作品，最后再从消费者那里收获好评——这一系列的经历就已经让我觉得非常幸福了。

注 3：Level-5 曾在 2004 年开发过 PS2 平台的《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》。

——这恐怕就是“创造”的成就感吧？

日野：是的。《妖表》现在已经不仅仅局限于游戏，而是发展到了多个领域，当我们看到《妖表》已经将全日本都集结起来，并且让大家都乐在其中时，就充分地体会到了“创造”的幸福，真的没有什么事能比这更让我高兴了。

跨媒体项目是我们一直以来的坚持

背景小知识

Level-5在之前就凭借“《雷电十一人》系列”等跨媒体项目积累了许多将游戏在多领域进行推广的经验，而自“《妖表》系列”的游戏首作在2013年7月发售以来，不仅日本的多本漫画杂志推出了《妖表》的同名漫画连载，同时期发售的周边玩具“妖怪奖章”也出现了卖断货的盛况，而于2014年1月播放的动画更是让《妖表》的热潮在日本逐渐升温。现今，发展到街机和手游等领域的《妖表》已经成为了一个相当巨大的产业。

——除了红白上表演的主题曲外，《妖表》在动画、玩具和漫画领域都有所涉及，并且现今《妖表》的人气已经不仅仅只表现在游戏方面了。

日野：在《妖表》的策划阶段，我们就没有打算将它仅仅只打造成一个游戏。

——当时就已经打算让《妖表》在多领域同时发展了么？

日野：是的，从《雷电十一人》开始我们就已经在考虑将所做的游戏发展成一个完整的IP（注4）。Level-5是游戏制作公司，我们有自信在导演的带领下制作出有意思的游戏。但在其他方面我们就不是专家，因此倘若我们想要拓展游戏所衍生出来的更多可能性，就必须与其他领域的专业人士合作。

注 4：IP 的英文为 “Intellectual Property”，也就是我们平时所说的知识产权。

——《妖表》的周边玩具“妖怪奖章”非常受欢迎，这个是Bandai公司制作的吧？

日野：是的。我们在综合地对某个作品的内容进行挖掘时，首先考虑的并不是游戏的企划，而是必须将游戏纳为这个项目的一部分，然后制定出让其在多个领域发展的企划。

——“《妖表》系列”已经是Level-5的第三个（注5）跨媒体项目了吧？

注 5：第一个项目是“《雷电十一人》系列”，第二个项目是“《纸箱战机》系列”。

日野：是的，所以我们在这几年间除了一直制作游戏外，也在不断挖掘游戏项目的潜力。因此这六七年间我虽然担当的职务是游戏导演，但感觉更像是一个综合项目的负责人。而Level-5作为综合项目开发商的地位也在逐渐提升，看到如今的《妖表》收获了如此巨大的人气，更加深了我们的信心。今后我们也会继续推出几个类似的项目，它们除了是一款游戏外，也会在跨媒体平台上得到推广，今年春天我们就会给大家带来新的项目。有幸参与制作的《妖表》能得到如此超高人气对我来说有着非同寻常的意义，并且这也对今后的Level-5产生了巨大的影响。

——日野先生所构想的跨媒体作品是希望不局限于游戏，而是挖掘出它独特的魅力吧？

日野：在开发跨媒体项目时，我们需要与众多其他领域的人士一起来构建这个项目。因此可以收获有别于游戏开发领域人士的新颖观点和创意。从我这个游戏开发商的立场来看，我们需要以游戏为中心来推动整个工作的进程，但如果只做游戏开发是无法想出这些新颖的想法的。而相应的，我们也可以为这些合作厂商提供来自游戏开发商的专业见解。

——听说收集妖怪奖章的妖怪大辞典就是Bandai公司出的主意？

日野：是的，将妖怪奖章镶嵌于辞典中，以及妖怪奖章本身这个独特创意只有长年开发儿童向玩具的Bandai才能想到。随着我们与Bandai交流的深入，这个项目的广度和深度也渐渐显现了出来。

——听说Bandai那位负责妖怪大辞典的工作人员在小时候非常沉迷于收集要素，当他听说妖怪大辞典这个要素被直接放入了游戏里后，想必会开心不已吧。

日野：在玩具与游戏开发的交流会议上，许多参与的工作人员都对此开心不已，我认为这就是跨媒体项目的魅力所在。一般的跨媒体项目是先以游戏作为原作，然后再围绕游戏挖掘它在其他媒体上的潜力。但Level-5的跨媒体项目却与这种传统做法有着很大的差别。在企划之初，我们想的是“既然是大家一起来开发这个项目，那么就一起来思考如何让每一个环节都变得妙趣横生吧”，所有的工作人员在这个想法上都达成了一致。而我的工作就是构建出基本框架，然后等其他人来将这个世界变得更加完善。

——是指让其他工作人员分别为这个框架添加内容，然后再让这些内容之间互相影响么？

日野：是的，这就是强大的创造力，这样的话仅凭一人之力所不能想到的东西也可以通过大家的力量被创造出来。不过这种做法也承担着一定的风险，毕竟这种跨媒体项目的做法并不是很快就能见效的，《妖表》也是因为长久的坚持才最终迎来了可喜的结果。

将妖怪们拟人化

——妖怪奖章上使用的插图据Bandai的工作人员说是表现了“妖怪们在没有被召唤时私下的样子”。

日野：虽然以前没有提到过，但所有的妖怪其实都有着它们之所以会成为妖怪的背景故事设定，所以它们在没有被召唤时私下也有着自己的生活——这也是我们将妖怪拟人化处理的一个表现手法。

——这个将游戏的收集对象都拟人化的创意也确实很有新意。

日野：谢谢。很多游戏都将收集对象设定为动物，于是我们就想在这方面做出一些突破。电视剧里就经常将妖怪描写成人，而且妖怪本身就带着许多人类的情感，也有着一定的生活气息。因此在我们看来它们其实也可以是老爷爷、不良少年和色狼等形形色色的形象（笑）。



▲仔细观察妖怪奖章就会发现插图里充满了它们的相关捏他。

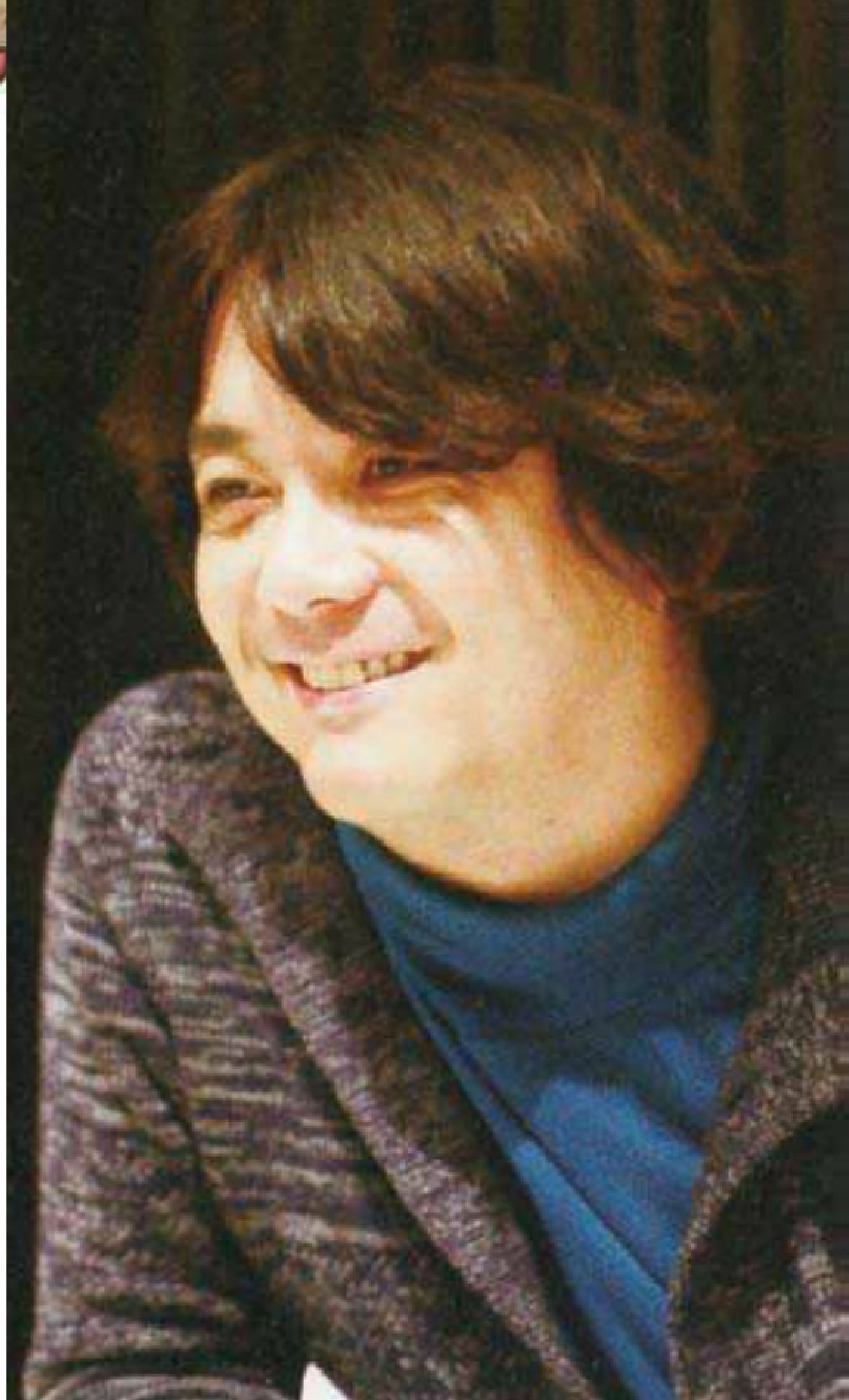
——日野先生是从哪里汲取了灵感，想到要用这样的方式来表现妖怪的呢？

日野：嗯……怎么说呢，感觉我自己也说不出个所以然来。硬要说的话就是我其实非常喜欢怪奇类或者科幻类的东西，比如楳图一雄的《蛇少女》、《X档案》和《阴阳魔界》等作品，我自己甚至还买了全套的《阴阳魔界》的蓝光碟。所以可能是因为我自身对一些不可思议的故事抱有强烈的兴趣，才开发出《妖表》的吧。并且在决定制作妖怪的相关作品时，总觉得像是在借助妖怪们描绘社会的对立面。

——用对立面来形容妖怪确实比较贴切。

日野：妖怪虽然已经不太被现今的孩子们所熟知了，但由于日本有着深厚的妖怪文化土壤，即使在街道中出现了妖怪也不会有什么违和感，可以说是一个非常适合制作妖怪题材作品的环境。所以我当时就想要制作出迄今为止所没有的、能让人大吃一惊的东西。

——现在日本各地经常举行妖怪相关的展览，除了游戏和动画杂志外，一般的杂志和电视节目也开始制作妖怪的特辑，这可能都多亏了《妖表》，因为它让这些从人们的视线中消失已久的妖怪们再度回到了娱乐舞台上来。



接地气的妖怪设计

——《妖表》的动画加入了许多时下的流行事物，并以搞笑的方式突出了“妖怪”这个主题的乐趣，这种形式有点像日本的“落语”（注6）呢。

> 注6：落语是日本的传统曲艺形式之一，表演者一般身穿日本和服，跪坐在舞台的软垫上，用幽默的故事和滑稽的表演来讲述一些家长里短的小故事，有点类似于我国的单口相声。

日野：落语？

——已经去世的落语家立川谈志就曾经说过“落语肯定了人世间的一切事物”，因为在落语中就连一些不体面的事都可以一笑带过，感觉这和《妖表》中妖怪们的定位有点相似啊。



▲老是把“不行不行”挂在嘴边的不行墙。

日野：这样说的话确实如此。我们在策划《妖表》之初也曾经开玩笑地说到，接触过《妖表》的孩子们今后说不定会不知不觉地把周围发生的坏事都归结到妖怪头上。

——我觉得现在已经出现了这个趋势了（笑）。

日野：说起来不行墙（ムリカベ）的台词“不行”实际就是孩子们老挂在嘴边的话，我们是在听说这是孩子们的口头禅后才决定将这句话作为这只妖怪的代表台词的。

——说到这里，通过《Corocoro漫画》杂志面向读者们征集的意见而诞生的妖怪——暂且抱歉（一旦ゴメン）也是一个十分有意思的形象啊。

日野：是啊，这个妖怪的设计确实很有意思。我自己在看到印有“暂且抱歉”的明信片时也受到了冲击，而且它对我们今后给妖怪取名也有了不少启发，而且我也由衷地佩服孩子们的创意，但孩子们平时还是最好不要学“暂且抱歉”哦（笑）。《妖表》主打的就是类似这种，鼓励粉丝们积极参与的内容，这样的话可能会在不知不觉之中诞生出许多连我这个游戏制作人都不知道的妖怪出来呢。

——是啊，这样一来大家说不定会把平时一些比较讨厌的事都取上名字，然后围绕它创作出妖怪呢。说到取名，《妖怪手表》这个标题名称非常有意



▲无论犯了什么错都会暂且先道歉的妖怪，虽然认错态度良好，但实际上不会进行任何的反省。

思，不知道背后有着怎样的故事呢？

日野：当时一想出这个名字就觉得应该比较容易被大众接受。毕竟我已经做了30多年的游戏企划，已经很习惯为游戏标题、场景以及角色取名了。《妖表》中我也为地缚猫和泄密婆等许多妖怪取了名字。

——在初期构想时，许多妖怪是先有了名字才渐渐成形的吧？

日野：是的，我在制定最初的世界观时就非常重视取名这件事。正因如此，在确定合适的名字前我会反反复复修改很多次。

——取名字这件看似简单的工作背后居然还有着这么大的工作量？

日野：感觉如果不先决定名字的话，就没有动力写企划书。很多人在企划阶段就只是随便取个名字并用括弧加注一个"暂定"，但这个"暂定"会让我怎么都提不起干劲。因此我需要取一个能激发我干劲的名字，才能继续兴致勃勃地工作。

——总觉得在您的心中有一个很明确的"不满意"的标准。

日野：我也觉得自己平时一定被周围的人当做一个非常吹毛求疵，并经常要求别人重来的角色（笑）。这可能是因为我在企划最初就会要求别人返工很多次的原因吧。

——这样感觉和《妖怪手表2 真打》中出现的日之神（日の神）还挺像呢（笑）。

日野：是啊（笑）。其实我从来没有说过什么打击人的话，而且要求别人返工的事一般只会出现在最开始的阶段。


▲日之神在游戏里的设定是造物主，并会在发动攻击前说出日野平日经常使用的口头禅。

——那么构建基本框架时也会像取名那样反复修改到满意为止吗？

日野：当然。由于大家都认为我会非常挑剔，他们往往会逼迫自己更进一步。因此他们有时也会误会我的意思，比如我明明表示这样做就行时，大家反而会想"这个人到最后一定又会吹毛求疵地要返工"，于是又做一些额外的补充工作（笑）。

——简直就像是将最强的日之神被实体化了一样。

日野：是啊，我明明只会在项目的前半段这样，后期我可是什么都不会说的。所以我明明就不像日之神啊，而且他的台词里我其实只说过"希望你做出让人满意的东西"这一句而已（笑）。

——说完后不会降下激光么（笑）？（注7）

注7：游戏中，当日之神说出了"希望你做出让人满意的东西"这句话后，会从上空落下一击必杀的激光。

日野：对于这点倒真的没有担心的必要（笑）。总之跨媒体项目最为重要的是在最初阶段构建出一个完美的作品框架。由于这框架是会被参与项目的工作人员所共享的，因此在最初阶段就必须尽可能严谨地进行规划。

——是为了让作品的氛围也能够尽快地被所有工作人员理解么？

日野：是的。只要能圆满地完成最初这部分的工作，之后就可以让大家在这个基础之上自由地构建内容了，而在这之后我就不会再挑什么刺了。在我看来《妖表》是一个让制作人员都能尽可能乐在其中的参与型项目，因此我希望所有的参与人员都能无一例外地享受这种氛围。

——原来如此。

日野：所以我才会在最初的阶段严格要求，而且我在请求别人返工时会使用"对不起，这里和预想的有一点差异"这种比较委婉的说法。特别是主题曲、OP和ED的部分，就是直接体现世界观的地方，为了保证游戏的整体氛围，我们投入了相当的人力，其中比较极端的一个情况就是将某个部分重拍了五次……说起来我们现在正在开发的某个新项目也出现了这个情况（笑）。

——竟然做到这个地步（笑）？

日野：但说到底我的工作就是这样——一开始时要定下作品的整体概念，比如这是这样的一部作品，以及这个游戏世界的氛围等等。然后必须确保参与项目的所有人都理解这个概念，以《妖表》为例，虽然我决定了最初的设定、妖怪和街道的大致构想等内容，但当时觉得最为关键的还是定下标题名称。

——是《妖怪手表》这个名字么？

日野：是的。妖怪是一个很古老的元素，而手表又代表着现代事物，因此让这两者结合起来就比较互

补，这样的名称组合不会让标题给人一种过于生硬的印象。并且包含了熟悉内容的标题会让参与的工作人员都非常容易地理解这个世界观，也能吸引他们积极地参与讨论。我认为这样的命名方式不仅会拓宽作品的内容范围，还能比较容易让大家在作品的整体氛围上达成共识，这样一来所有的人就可以享受制作的乐趣了。



——《妖怪手表》这个名字中的手表既包含了平时使用的用来看时间的手表，也包含了“看到”的意思（注8），因此暗示着“看到平时无法见到的妖怪”这层意思，所以这个名字真的是很巧妙呢。

注8：《妖怪手表》的英语名为“Yokai Watch”，其中的“Watch”在英语中代表着“手表”和“看到”这两个意思。

日野：所以我也觉得我取了一个好名字呢，不过我如果再这样往自己脸上贴金的话可能会被自夸爷爷（じがじいさん）附身呢（笑）。



▲无论做了什么都会说“我真厉害！”的自夸爷爷。

其实这一切都是妖怪搞的鬼

——去年年末推出了《妖怪手表2 真打》，系列游戏的销量也达到了650万。在《妖表2》中玩家们就可以体会到《妖表》最本质的乐趣。

日野：是啊。我们身为游戏开发，想要达成的目标就是为大家呈现只能在游戏中体验到的《妖表》的乐趣。而且当角色在街道中行走时，丰富多样的元素会让玩家一直期待会不会突然发生什么事件。我们希望在游戏中埋藏许多能够不时带给玩家惊喜的元素，而在《妖表2》中我们终于实现了这个目标，因此非常开心。

——《妖表2》的要素实在是很多，即使花上很长的时间也玩不完啊。

日野：以木村导演为首的游戏制作组在游戏中放入了许许多多的玩法，这会让玩家产生一种“玩法集中爆炸”的感觉。而且制作者们也会沉浸在“创造世界”的乐趣中，因为这是只有他们才能创造出来的世界。

——游戏中，妖怪们会给人一种遍布大街小巷的感觉，而战斗系统中玩家还可以使用触控笔为妖怪驱散附身状态，像这样与触碰妖怪的设定，真的会让妖怪有一种不可思议的真实感。

日野：战斗系统中的这种玩法是我硬要开发人员加进去的。因为在游戏中我们都将妖怪拟人化了，并且当它加入玩家的队伍时也说明它与玩家成为了朋友，玩家应该也希望通过触碰来增加好感。

——所以这些属于《妖表》的独特乐趣也只有在游戏中才能享受到呢。

日野：这应该也是《妖表》如此有魅力的原因吧。仔细想想，《妖表》如此受欢迎也与跨媒体项目的所有参与者共同贯彻和维护了这个游戏的氛围有着莫大的关系。并且“妖怪”的能力和个性可以互相激发出更多的可能性，并突破许多固有的框架，因此这也刺激了开发者们的创意。

——也就是说妖怪们正是这个系列如此妙趣横生的秘密吧。

日野：是啊，其实这一切都是妖怪们“搞的鬼”呢（笑）。



2014 TV GAME 大赏

玩家评选·掌机篇



一年一度的玩家评终于选落下了帷幕，除了填写齐整的选票外，不少玩家还寄来了洋洋洒洒的长信讲述与游戏的心路历程，分享他们对游戏的那份热忱，这也让小编们触动不已。本年度的玩家评选依旧由回函投票和网络投票组成，本文从选票中选取了部分玩家对游戏的妙趣横生的点评，再配上玩过游戏的小编们的感言，势必会引发不少玩家的共鸣。在本文的最后则附上了大赏活动的全部中奖名单，在此也恭喜中奖的幸运读者们！（注：所有的奖品会在春节假期后发出，请中奖的读者们耐心等待。）那么接下来就让我们一起见证国内玩家心目中的掌机佳作排名吧！





本次玩家投票总票数

526928票

其中

回函投票 199103票

网络投票 327825票

参与本次评选的玩家人数

48838人

其中

平信投票 10693票

网络投票 38145票

文 库玛 协力 掌机王全体编辑 美编 咕噜

2014年 十大最佳PSV游戏

注：得票率的计算方式是由游戏的得票数除以本次参与评选玩家的总人数，后文同。

NO.10

得票数 3264票

得票率 6.7%

战国无双4

相关攻略&研究辑数

Vol.220（攻略透解）&Vol.221(研究中心）





在全新的战国绘卷上谱写新的史诗。

玩家点评

以势力为主线发展剧情，并且可以两人切换，可以说做到了充分创新！
张鹏

一个字：爽！
唐黎斌

掌机里最好玩的《无双》！
王志远

刷新了对《无双》游戏的认知，剧情相当不错，画面效果也算是最好的了。
晏梦懿

NO.9

得票数 3461票

得票率 7.1%

梦幻之星 新星

相关攻略&研究辑数

Vol.229（攻略透解）





穿梭于残酷的异星球世界，凭借意志和实力求生！

玩家点评

小时候玩的第一款游戏，现在陪伴我高中毕业！
李卓文

一直很喜欢这款游戏！
饶天柱

十分爽快的战斗系统，相比《梦幻之星 在线2》有了长足的进步！
徐冉杰

虽然游戏画面被不少人抨击，但个人觉得挺细腻唯美的。
魏兴昕



得票数 4308 票

得票率 8.8%

第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇

相关攻略 & 研究辑数

Vol.221（攻略透解）&Vol.223(研究中心）





历时 7 年的战斗即将迎来终结。

玩家点评：热血机战，热血生活！——顾晓

玩家点评：新颖的游戏世界观，较为良好的联机平台，很让人入迷。——魏鼎城

玩家点评：终于能在《机战》中玩到有配音的《全金属狂潮》。——熊铭

玩家点评：重拾年轻时的感动。——周健

玩家点评：生命不息，《机战》不止。——汗敏鹏

玩家点评：能感受到热血的《机战》才是好《机战》。——张起航

玩家点评：久违的萝卜魂再次燃烧。——徐童斌



得票数 4702 票

得票率 9.6%

自由战争

相关攻略 & 研究辑数

Vol.224（攻略透解）&Vol.225、226(研究中心）





在漫长的刑期中，只有战斗是惟一的自由。

玩家点评：《自由战争》虽然评价不高，但是那种新颖的世界观让我着迷，独特的玩法也让我体验了一把割下巨人后颈肉的快感。——魏鼎城

玩家点评：一般休闲玩上一两小时，这游戏给了我需要的刺激。——陈宇皓

玩家点评：非常独特的世界观，操作起来也特别爽快！——江雨灵

玩家点评：非常丰富的据点内容，玩起来很过瘾。——郭毅轩



得票数 6214票

得票率 12.7%

英雄传说 闪之轨迹Ⅱ

相关攻略&研究辑数

Vol.227（攻略透解）&Vol.228(研究中心）





平息内战、重返校园，帝国篇的故事迎来完结！

玩家点评 “法老控”通过《闪之轨迹Ⅱ》再一次展现了其高超的挖坑能力……
严文浩

玩家点评 在游戏体验上胜于《闪之轨迹》，尤其是在读盘方面进步很大，而且在游戏本身的品质方面依然是“法老控”的一贯高水准。对我这样的轨迹粉来说，没有什么能比看到“法老控”填坑更欣慰的事了。
王鹏程

玩家点评 不是说好的主角和学长是官配么？你看人家公主都有YY！最后学长单飞是闹哪样！
陈默菲

玩家点评 这个系列玩到现在第一次见到这么悲凉的结局。
蒋承煜

玩家点评 每天晚上奋战到很晚，十分开心。
张哲瑀

玩家点评 《轨迹》神坑无限大，坑完一发又一发。
朱晖

玩家点评 为通关不惜牺牲睡眠时间，通关8周目仍不过瘾。
莫明翰

玩家点评 虽然剧情不尽人意，但仍让我印象深刻。
陈蕴坤

玩家点评 这个系列一直追着玩，可以算是一起成长了。
瞿乐

玩家点评 作为“《轨迹》系列”的死忠粉不会放过任何一作。
陈云成

玩家点评 最好玩的《轨迹》！
（李本坤

玩家点评 我深深地被游戏中角色散发出的友情感动了。
廖旭千

玩家点评 剧情很棒。
刘珂嘉

玩家点评 《轨迹》十周年“法老控”还是给玩家们交出了一份满意的答卷！期待和Falcom一起度过下一个十年！
陈一帆



得票数 6956票

得票率 14.2%

俺尸2 跨越俺的尸体前进吧

相关攻略&研究辑数

Vol.225（攻略透解）





凭世代交替实现家族夙愿，以血脉传承打破宿命轮回。

迷宫随机性简直让人想哭！
李斯嘉

作为PS上当年给人感动的作品时隔15年的续作，《俺尸2》给人的不仅是惊喜，还有怀念……
赵佳颖

时隔十几年的再会，依旧不变的情怀。
庄文山

3D建模终于让这个系列有点"生孩子"的实感了！
杜菲菲



得票数 6993 票

得票率 14.3%

绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章

相关攻略 & 研究辑数

Vol.227（攻略透解）





在破晓的希望之前迎接你的首先是绝对的绝望。

黑白熊的扭屁股真心萌！
王维唯

因为《枪弹辩驳》动画，我对《绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章》一见钟情，于是它成为了我入手的第一款掌机游戏。
尹心媛

游戏的难易度挺适中的，但和系列以往的风格大不相同，花了一些时间来适应。
林凡

腐川太可爱了！五星好评！
赵真晓



得票数 7253 票

得票率 14.9%

暗魂献祭 Delta

相关攻略 & 研究辑数

Vol.220（攻略透解）&Vol.221(研究中心）





救赎还是牺牲，你会作何选择呢？

画面就算是细看也非常棒，水纹、随机天气、转身动作之类的地方也做得很细致。
余亦聪

非常不错的共斗游戏，战斗十分爽快。
孙恩泽

这是一个关于抉择的故事，一个关于共斗的故事，一个你的故事。
张华钦

百玩不厌的各种追体验和各种背景让我玩到爽。
杨育龙

这是 PSV 游戏中最先吸引到我的一个较好的动作游戏。
周健

NO.2

得票数 7617 票

得票率 15.6%

讨鬼传 极

相关攻略 & 研究辑数

Vol.226（攻略透解）&Vol.228(研究中心）





与新旧同伴协力，重开和风烂漫的讨鬼画卷。

这一作比前作的要素多了许多，玩起来更有满足感。
肖萧

现在无聊也会去刷刷任务，正在为达成白金努力中。
黎建锋

做武士之极，讨鬼怪之极！
李健

配魂其乐无穷，就是掉落率让人极度怨念。
吴乾非

必杀技有一种无双的既视感。
乐丘

NO.1

得票数 10408 票

得票率 21.3%

初音未来 女歌手计划 F 2nd

相关攻略 & 研究辑数

Vol.221（特快专递）





与歌姬初音挑战更高难度的舞台！

居然要我划星星，好好的一款音乐游戏怎么操作越来越难了啊……
程曦

刚玩到的时候有点激动，在玩的过程中 PV 也很精彩。
钟奇波

我投入精力最多的游戏，当时白金时泪流满面。
方正

初音脑残粉，Miku 赛高！
张振杰

作为一名轻度萝莉控，追初音已经有几年了！
王岳茗

初音萌萌哒！
陈国耀

节奏音乐能让我的心情稍微变好些。
曹翔

榜单简评

在既有共斗大作《讨鬼传·极》、《灵魂献祭 Delta》和《自由战争》拦路，又有人气大作《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》和《俺尸2 跨越俺的尸体前进吧》等作品参与评选的情况下，《初音未来 歌姬计划 F2》最终以压倒性的优势拔得头筹，足见初音的粉丝群体在国内的壮大声势。除了素质出众的前3名外，第4、5、6名的争夺尤为激烈，其中16年磨一剑的《俺尸2》遗憾地以37票之差退居第5，但这同时这也说明了《绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章》此次突破既定游戏框架的尝试获得了玩家们的广泛肯定。而原本噱头十足的《自由战争》在榜单上的表现就只能说是不过不失，希望这款世界观新颖，剧情丰富的作品在续作上会有更加亮眼的表现。

2014年 十大最佳 3DS 游戏



NO.10

得票数 952票

得票率 1.9%

新·世界树迷宫 2 巨龙骑士

相关攻略 & 研究辑数
—





即使失去人类的姿态，也要守护与你的约定！

《新·世界树2》还不错，不过我更怀念 NDS 上《世界树迷宫Ⅲ》的联机玩法，希望下次新作能回归啊！
吴桑

虽然过场动画质量很高，但遗憾的是故事模式的剧情很一般。
方凯明

战斗情报终于可以直接看到敌人的耐性资料了，细节好评！
周文

这次“自虐树迷宫”的虐点在于 DLC，有些担心5代会不会继续这样……
高寅见

DLC 买了3000日元，《世界树迷宫》也学坏了555……
周楷先

改良了的魔石系统不错，但还是要继续刷刷刷！
钟一



得票数 1785 票

得票率 3.7%

妖怪手表 2 元祖・本家

相关攻略 & 研究辑数

Vol.224（攻略透解）&Vol.225(研究中心）







与妖怪们再度相遇的夏日大冒险！

异常低的捕获率强行延长游戏时间。
祁智伟

地缚猫和小狛真是太可爱了！太可爱了！太可爱了！重要的事要说三次！
董乐美

希望能出中文汉化版，虽然很多日文都看不懂，但还是感觉剧情很有意思！
曾芸珊

内容太丰富了，感觉怎么玩都玩不完！
陈思

这个游戏难度真的是子供向么？
黄毅

妖怪们的设计都好有趣！只是收集好难。
白壹波

一抓妖怪就停不下来！
蒋双帆



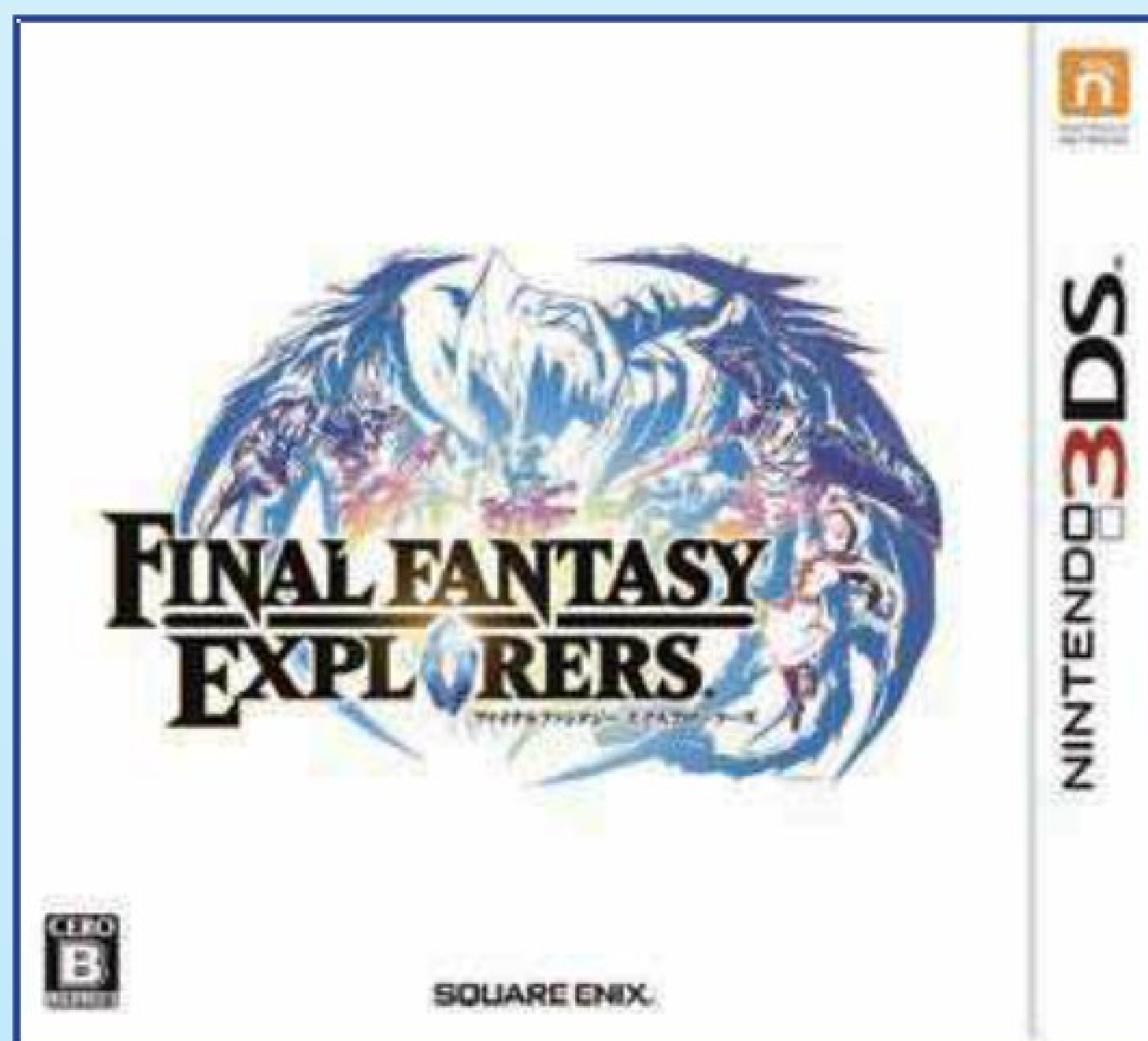
得票数 1965 票

得票率 4.0%

最终幻想 探索者

相关攻略 & 研究辑数

Vol.230（攻略透解）&Vol.231(研究中心）





踏足未知小岛，开拓幻想人生！

与各种召唤兽斗，其乐无穷。
杨晓

强化装备一下下点太耗时，希望能出补丁修复这一点。
景亮

加快拾取物品的速度后，拾取物品的动作看起来好喜感！
浣小沙

某招式太好用，导致现在只会玩能使用长剑的职业了。
朱梓轩

武器和技能的数量都好多，感觉可以研究很久。
曾宇

NO. 7

得票数 2166 票

得票率 4.4%

勇者斗恶龙 怪兽篇 2 伊尔与鲁卡的不可思议之钥

相关攻略 & 研究辑数

Vol.218(攻略透解)





波澜壮阔的兄妹冒险物语。

玩家点评：游戏的故事十分有趣，内容也很丰富！——古月

玩家点评：除了 GB 上的内容外还增加了不少全新的剧情，好评！——张一天

玩家点评：800 多只怪兽，收集得我都要吐血了。——刘雨山

玩家点评：兄妹两人都萌萌的！——杨若曦

玩家点评：“《勇者斗恶龙》系列”岂有不支持的理由？——乾友友

玩家点评：占四格的大怪物简直帅到爆啊！——谭奕利

玩家点评：怪物数量太多了，啥时候才能全怪物制霸啊……——冯涛

玩家点评：培养怪物真是有趣，已经迫不及待地想玩下一作了！——朴委明

NO. 6

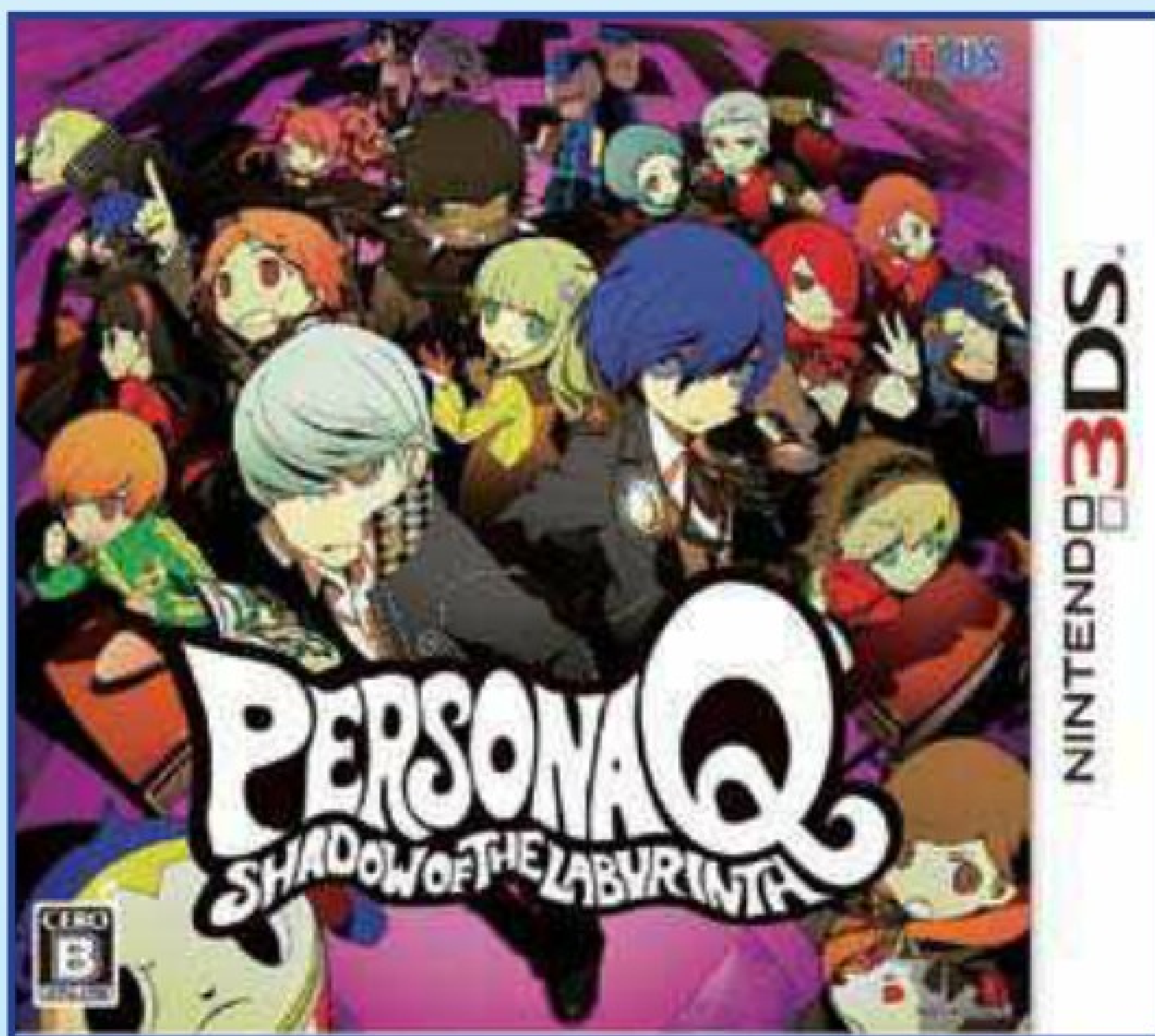
得票数 2184 票

得票率 4.5%

Persona Q 暗影迷宫

相关攻略 & 研究辑数

Vol.223（攻略透解）&Vol.224(研究中心）





超越时间与空间的未知旅程。

玩家点评：出乎意料地好玩！——刘恒

玩家点评：难度还挺高的，没想到外表看起来那么萌的游戏居然这么硬派！——苏君

玩家点评：在两条线上都花了不少时间，是一款值得慢慢玩的游戏。——徐利远

玩家点评：因为喜欢游戏的角色设计而入手。——窦千帆

玩家点评：游戏吸收了《世界树迷宫》和《Persona》两者的优点。——吉哲

玩家点评：扛轿子的怪物真是太喜感了，每次看到都会笑出来。——葛家嘉

玩家点评：最高难度简直丧病，目前正在自虐中……——沈雨甜



得票数 3251票

得票率 4.4%

星之卡比 三重华丽

相关攻略 & 研究辑数

Vol.218(攻略透解)





小吃货卡比的三重华丽冒险!

掌机《卡比》的画面终于有变化了。
蔡哲淳
玩家点评

3D 的效果非常好,促进我支持正版。
党正
玩家点评

让我怀念起小时候的时光,且有新意。
魏子雅
玩家点评

最终一战无论是画面还是 BGM 都太美了,没想到萌萌的卡比也能如此华丽。
谢忠百
玩家点评

通关后的小游戏反而更好玩!
马林
玩家点评

全程操作“大爆炸卡比”的关卡真是让人爽翻!
常新
玩家点评

一部老少皆宜的作品,光是看到可爱的画面就已经得到了治愈。
许佳樱
玩家点评



得票数 5960票

得票率 12.2%

最终幻想 交响旋律 谢幕

相关攻略 & 研究辑数

Vol.222(攻略透解)





如梦似幻般的旋律,由你亲手演绎!

歌曲数量比前作多出太多了,很给力!
郭杰
玩家点评

听着那些歌曲,又让我想起了曾经奋战机房的日子。
张非冉
玩家点评

好经典,好怀念啊!
江可晗
玩家点评

前段时间还用模拟器重温了一遍《FF Ⅵ》来着……
李文平
玩家点评

DLC 买买买,出多少买多少!
钟国
玩家点评

《最终幻想 交响旋律 谢幕》的最低难度毫无压力,最适合我这种休闲派玩家在碎片时间里面随时来上一局。
李蕅
玩家点评

NO.3

得票数 7112票

得票率 14.6%

任天堂全明星大乱斗

相关攻略 & 研究辑数

Vol.226（攻略透解）&Vol.229(研究中心）





任天堂明星，再度集结！

就冲这全明星阵容，也要买买买！ 李桐 玩家点评

看到索尼克、吃豆人和洛克人，感觉任天堂真的在抢救日本游戏文化遗产啊！ 韩仁晓 玩家点评

和小伙伴们天天对战，已经成了日常。 柳云卓 玩家点评

Amiibo 已经买了，就等新版本支持 Amiibo 了。 张令晨 玩家点评

这是我今年玩的最欢乐的多人对战游戏。 姚安霏 玩家点评

惟有众乐才是最开心，最珍贵。 张曦 玩家点评

独乐乐也是很难做到的。 王恒 玩家点评

这款游戏能让人感受到纯正的任式游戏魅力。 邓文韬 玩家点评

然而任天堂已看穿了一切！ 严冠锋 玩家点评

NO.2

得票数 16806票

得票率 34.4%

口袋妖怪 Ω 红宝石 · α 蓝宝石

相关攻略 & 研究辑数

Vol.229（攻略透解）







十二年经典，脱胎换骨再临！



全新演绎三世代的经典之旅。



再次拿起芳缘图鉴，踏上新的旅程。

最爱《口袋妖怪 Ω 红宝石 · α 蓝宝石》，芳缘大陆啊，我回来了！ 蓝力潮 玩家点评

《口袋妖怪 Ω 红宝石 · α 蓝宝石》真心好玩，不但可以重温小学的记忆，还有很多新元素。 李柏盛 玩家点评

我与老任的羁绊已有十年了，红蓝宝石通关了十几遍。今年玩到《口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石》，最初的感动好似昨日重现。
蒋霖泽
玩家点评

喜欢口袋妖怪，没理由，不解释！
高枫
玩家点评

十年前的感动回来了！
刘梁
玩家点评

游戏很耐玩。
李跃
玩家点评

虽然之前的《红・蓝・绿宝石》在小时候玩过无数遍，但是这次复刻给我带来了许多新感觉，而且满满的都是回忆。
王子渝
玩家点评

真爱、童年融作一体！
饶天柱
玩家点评

还是熟悉的菜色，却有新鲜的味道。
蔡哲淳
玩家点评

童年回忆，跨越十余载的记忆！
黄辉
玩家点评

十年口袋粉，喜欢《红・蓝宝石》复刻带来的美好回忆。
陈新宇
玩家点评

游戏融合了旧版《红・蓝宝石》的元素与精灵，颇有亲切感。MEGA 石进化超帅！
陈乐昕
玩家点评

经典之作重新演绎，哪有不支持的道理？
陈佳伟
玩家点评

《口袋》作品必玩的。
程思敏
玩家点评

重温当年那一份感动。
王威
玩家点评

玩游戏的时间越来越少，但只要一开机，听到熟悉的 BGM，心里就暖暖的。
卢尚拓
玩家点评

勤勤恳恳十二年，一梦回到毕业前。
王琦
玩家点评

当年的感动又上心头。
李钱荣
玩家点评

重制后的感受依旧是经典简单好玩。
董超
玩家点评



得票数 16865 票

得票率 34.5%

怪物猎人 4 G

相关攻略 & 研究辑数

Vol.227（攻略透解）&Vol.228(研究中心）




“队里没棍手能玩？”系列。

三度进化的立体狩猎。



极限怪物，定番教学的新课题！

从“快吹攻击大防御大”到现在的“大大求骑怪”，我明显感受到了自己在队伍中的地位提升。


激动之余又有些心痛，碎龙已经虐我千百遍了，可惜我还是手残无力啊。
王特
玩家点评

虽然技术很渣，坐猫车坐得上瘾，但是我也终于有小伙伴陪我一起玩了。
王思嘉
玩家点评

能和小伙伴们一起愉快地讨伐一些高难度的龙种让我觉得十分幸福。
张庭艺
玩家点评

狩猎之魂不灭！
师得月
玩家点评

更灵活，更高难度的狩猎。老怪物的回归，新亚种的加入，燃起无限斗志，拔起武器，去狩猎吧！
蔡德齐
玩家点评

高考结束后可是战了个痛快，现在也在向着巨巨发起冲击！
贾萌远

每天花一些时间去狩猎的感觉简直爽歪歪。
梁林君

虽然诚意略有不足，但依然是和朋友联机的必备节目。
李彦宸

这个系列游戏几乎陪绑了我整个高中时光，共斗的巅峰，希望延续下去。
简静川

因为有了《怪物猎人》，让我的生活不再孤单。
徐辉

兄弟们，一起开始狩猎吧！
王文明

虽然经常是 solo 单刷，但我的狩人之魂仍在燃烧！
石宪

作为《怪物猎人 2 G》1500h+ 的老玩家，每一代《怪物猎人》都是最棒的！
杜星

有了它，体内的狩魂才得以不断燃烧！
李泽锋

当你拿起掌机，听见狩猎的号角，那份与狩友共同燃烧过的青春，仿佛就是昨日之事，难忘。
何浩然



榜单简评



2014 年的 3DS 平台上大作频出，因此本次的榜单也显得格外热闹。虽然《口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石》以仅仅 59 票之差将第一名的宝座让给了《怪物猎人 4 G》，但是这两部作品都有着较高的素质，并为玩家们带来了丰富的游戏体验，因此谁排第一都实属名归，粉丝们也不用过多纠结。而在今年掀起话题的《任天堂全明星大乱斗》也赢得了诸多粉丝的青睐挤进了前三，相信不少玩家都在这款集结了诸多经典角色的游戏中找回了自己的童年。而在日本掀起热潮的《妖怪手表 2 元祖・本家》则在国内受到了冷遇，除了语言和文化障碍的因素外，其较为低龄化的美术风格可能也让不少年长的玩家产生了排斥，不得不说是个遗憾。

2014 年度 TV GAME 大赏（玩家评选）活动中奖名单

一等奖 3 名 —— 忠实读者赏

新锐游戏机 任选一台





注：一等奖仅在寄出实体选票的读者中产生。

注：名单按中奖者的姓名拼音顺序排列。

杭州市	沈富康
内江市	严勤皓
北京市	赵佳颖

二等奖 6 名 —— 主流玩家赏

主流机种 任选一台









武汉市	李肖林
揭阳市	李旭坤
郑州市	徐奇
昆明市	尹杨正浩
哈尔滨市	邹子岳
上海市	左骏

三等奖 200名 **热情参与赏 精美T恤一件** 随机赠送

ACG 工作室提供

呼和浩特市	卜涛
新乡市	蔡正
合肥市	曹恒平
大庆市	曹言禹
鹰潭市	曾津
自贡市	曾翔
郑州市	曾袁奕迪
大庆市	常思远
仁怀市	陈良伟
宁德市	陈靓
宜昌市	陈奇琦
重庆市	陈娅琪
杭州市	陈耀旭
无锡市	陈英杰
昆明市	陈宇泉
天津市	程小冬
上海市	程越
济南市	初月
荣成市	初云飞
平度市	楚伟国
沈阳市	崔庆云
大庆市	丁海航
长治市	丁皞
湖州市	丁少楠
大连市	丁永乐
西安市	董超
苏州市	董旻
邯郸市	杜建鹏
玉溪市	段文旭
湘潭市	范凝湘
杭州市	方豪诚
重庆市	冯镜年
天津市	冯宇
西宁市	甘富欣
商丘市	高明
青岛市	高鹏
兴化市	龚鹤健
南京市	顾睿
镇江市	顾鑫
呼和浩特市	郭刚
石家庄市	郭尚朋
珠海市	海雱罕
太原市	韩帅
六盘水市	韩毅
唐山市	韩玉龙
伊克昭盟	郝子龙
杭州市	洪亮
北京市	侯新亮
宜昌市	胡溯源
银川市	胡伟
长沙市	胡哲康
中山市	黄家伟
佛山市	黄帅
梧州市	黄希贤
江门市	黄耀辉
上海市	黄益宏
广州市	简智濠
敦化市	姜云博
六盘水市	蒋传琦
上海市	金彬
黄石市	金意
乌兰察布市	康捷
海口市	孔祥博
贵阳市	李博
汕头市	李枫
重庆市	李鸿基
北京市	李亢
南昌市	李鹏飞
赣州市	李世濠
宿州市	李献暘
长沙市	李翔
沈阳市	李一鸣
贵阳市	李以庄
阜新市	李昱飞
北京市	李泽鑫
南宁市	李智
株洲市	李子豪
靖远县	梁博泓
阳江市	廖炳衡
西安市	廖翰琛
北京市	林昊铖
南通市	林森
天津市	刘陈浩森
上海市	刘晶
潍坊市	刘维宝
梧州市	刘小艳
海口市	刘星廷
马鞍山市	刘逸飞
松原市	刘宇恒
东莞市	刘柱炯
白山市	刘宗原
南宁市	卢津标
嘉兴市	陆文越
上海市	陆自健
上海市	罗鹏程
上海市	马超群
瓦房店市	那文凯
吴忠市	牛灏博
上海市	潘佳旭
深圳市	彭城
张家界市	彭涛
辽源市	齐跃
西宁市	秦浩
滁州市	裘岩松
重庆市	任峻萱
长春市	桑振轩
兰州市	石瑶
徐州市	宋嘉
株洲市	宋柯
西安市	宋元明
北京市	孙恩泽
上海市	孙书香
廊坊市	谭翌晨
蚌埠市	汤明飞
克拉玛依市	唐睿琦
焦作市	陶骋
宁波市	童晓坤
保山市	汪磊
杭州市	汪雪
淮南市	汪阳
秦皇岛市	王晨
丽水市	王继杨
乐山市	王劲雨
淄博市	王璟钰
厦门市	王俊杰
丹阳市	王骏
乌鲁木齐市	王亮
泉州市	王龙琪
包头市	王鹏程
绵阳市	王帅
西安市	王旋玮
昆明市	王哲
哈尔滨市	王梓涵
泉州市	魏博谆
三明市	魏善晖
太原市	魏小杰
上海市	吴广勤
郑州市	吴杰
红河市	吴军兵
海口市	吴一奇
合肥市	吴雨桐
重庆市	谢经
广州市	徐承睿
惠州市	徐志鹏
南京市	许成韬
成都市	许昊
北京市	薛策
北京市	薛涵予
武汉市	薛泽宏
怀化市	闫俐婷
宜昌市	严华奎
松原市	燕东
柳州市	阳陈吉生
太原市	杨泊远
镇江市	杨菁华
武汉市	杨柳青
长治市	杨旭光
贺州市	姚健
深圳市	叶绍崇
咸阳市	殷兆林
武汉市	余文轩
银川市	俞雷
南昌市	喻伟
西藏	臧作辉
大连市	张行
南宁市	张明杰
无锡市	张鹏
湛江市	张起航
德阳市	张前程
上海市	张少峰
宁波市	张思齐
成都市	张韬
兰州市	张厅浩
宜宾市	张骁
濮阳市	张小杰
岳阳市	张笑峰
西安市	张阳泽
佳木斯市	张宇
大连市	张哲铭
泉州市	张子睿
潮州市	张子闻
北京市	赵安
上海市	赵飞
大连市	赵嘉君
库尔勒市	赵君
西宁市	赵平洋
芜湖市	赵圣祺
营口市	赵伟
虎林市	赵越
大庆市	赵子杰
江门市	郑洛文
成都市	郑青
邯郸市	郑巍巍
昆明市	郑宇
张家口市	周海强
常州市	周杰
荆州市	周随江
天津市	朱彤
成都市	卓煜琦
成都市	邹涵

THE LEGEND OF LEGACY

レジェンド オブ レガシー



文 虫无兮　美编 Juxi

由"《浪漫沙加》系列"的制作人打造的这款原创RPG，在发售后取得了不错的销量。阿瓦隆的星杯、七名冒险者在未知之地的冒险，"《FATE》系列"爱好者是不是看到了不少熟悉的影子（笑）。本作的系统有着别具一格的设计，习惯传统RPG的玩家可能会猝不及防（笑）。

光盘视频收录 POCKET HALO

Guide 攻略透解 Through

3DS	RPG	角色扮演
遗产传奇		
レジェンド オブ レガシー		
Furyu	日版	2015年1月22日
1人	6458日元	对应邂逅通信

操作

通用操作

操作	作用
十字键↑/↓	移动光标
十字键←/→	切换页面
A	决定
B	返回
START	截屏
L+R+START	快速返回标题菜单

探索

操作	作用
滑杆	移动
A	调查 / 对话
Y	打开系统菜单
X+R	快速存档

战斗

操作	作用
十字键↑/↓	移动光标
十字键←/→	切换武器 / 饰品
A 或 L	决定
B	返回
Y	确认精灵势力
X	开启或关闭行动说明
R	开启行动说明时切换页面
长按 A 或 L	快进

标题菜单

选项	作用
New Game	开始新游戏
Load Data	读取宿屋的普通存档
Continue	读取快速存档

角色选择



游戏一开始需要在7名角色中选择主角，之后游戏剧情也将围绕主角展开。游戏有多周目的概念，玩家可以在通关后再体验别的角色的剧情。没有被选择的角色之后会成为同伴，可以加入队伍在战斗中使用。角色的能力没有太大的差异，而且武器都是可以替换的，所以玩家选择自己心仪的角色即可。小编选择的角色是异于常人的青蛙王子フィルミア，后文会出现大量包含青蛙的截图，请多多包涵（笑）。

地域探索

游戏的主旨是要探索未知岛屿阿瓦隆，所以探险是游戏中重要的一部分。一部分地域的存在只是为了过渡，并没有战斗内容，既增添了真实性，也为玩家展现了独特的风景。场景的设计也独具匠心，靠近时如同立体画册般从地面翻出，带来一种童话故事的气息，这也是游戏的卖点之一——“插画地图”。靠近闪光点、出现宝箱、接近遗迹等情况下，还会响起不同的音效提醒玩家，探索时记得竖起耳朵。

地图

绘制每个地域的地图是玩家在游戏中的主要工作。玩家必须拥有一个地域的地图，才能够在世界地图上进入该地域。虽说拥有地图，可是地域中每个场景的细节，需要玩家自己去完成。角色在场景中移动时，下屏会显示当前场景地图的探索度，达到100%时就会在右上角出现星星标记和“Complete”字样。

玩家完成的地图，可以回到**イニティウムの**街出售给商人。商人会根据地域中每个场景的探索度的总和，以星数来表示地图的整体完成度。当地图的评价达到5颗星时，就能够卖大价钱。无论完成度如何，将地图卖给商人之后，该地域的情报就会在岛民中扩散：商人处会增加商品和掘り出し物的种类；地域中的敌人水平会整体弱化，部分魔物会消失，场景当中则会出现NPC，其中一些会教给角色新的战术风格，或者是提供休息的机会，在队伍全灭时有时还会出手相助。





大部分地域的地图都可以在商人处购买，但是没有必要花这个冤枉钱。因为这些地图大都可以在探索其他地域的过程中顺便入手。后文流程攻略中将以最简单的获得方法为主。

地域	获得地图的方法
森の废墟	序章剧情入手
潜む森	在イニティウムの街与领主の馆前的士兵对话
吠える谷	从潜む森→遗迹の东的出口回到世界地图
翼兽の巢穴	在吠える谷进入任意一个风洞
谷の遗迹	从吠える谷→风笛の谷间的出口回到世界地图
沸き立つ海	商人处购买
海の遗迹	从沸き立つ海→海上の道的出口回到世界地图
岬の废村	到达吠える谷→见晴らしの良い高台的特定地点
グレ－トクラック	到达岬の废村→石碑の丘的特定地点 到达吠える谷→见晴らしの良い高台的特定地点
テ－ブルマウンテン南	从グレ－トクラック→山々を望む丘的东南出口回到世界地图
テ－ブルマウンテン西	从グレ－トクラック→山々を望む丘的东北出口回到世界地图
テ－ブルマウンテン东	到达テ－ブルマウンテン南→猛禽の登山道的特定地点
テ－ブルマウンテン北	到达テ－ブルマウンテン西→冰龙の登山道的特定地点
沼龙の领域	商人处购买
底なし洼地	从沼龙の领域→大地のへそ的出口回到世界地图
船の森	从グレ－トクラック→山々を望む丘的北面出口回到世界地图
大砂漠	到达海の遗迹→テクト・フォルム的特定地点 从テ－ブルマウンテン东→雷龙の登山道的 NPC 处获得
精灵の泷	持有影石的情况下，从船の森→船の摩天楼的出口回到世界地图
神々の顶	从精灵の泷→巨人の喉笛进入
幻の都	启动三个球体之后，从神々の顶→一合目进入

闪光点和宝箱

在探索的过程中，有时会看到一些闪光点。靠近调查后有可能获得道具或装备，也有可能遭遇敌人。每个地域中调查闪光点能够获得的道具种类是固定的，不过闪光点的位置并不固定。而探索中出现的宝箱，里面必定装着道具或装备，不会触发战斗。每个地域在第一次探索时，宝箱的出现位置及内容都是固定的，第二次开始就会随机分布。在闪光点和宝箱中获得的换钱道具是主要的资金来源。



遗迹

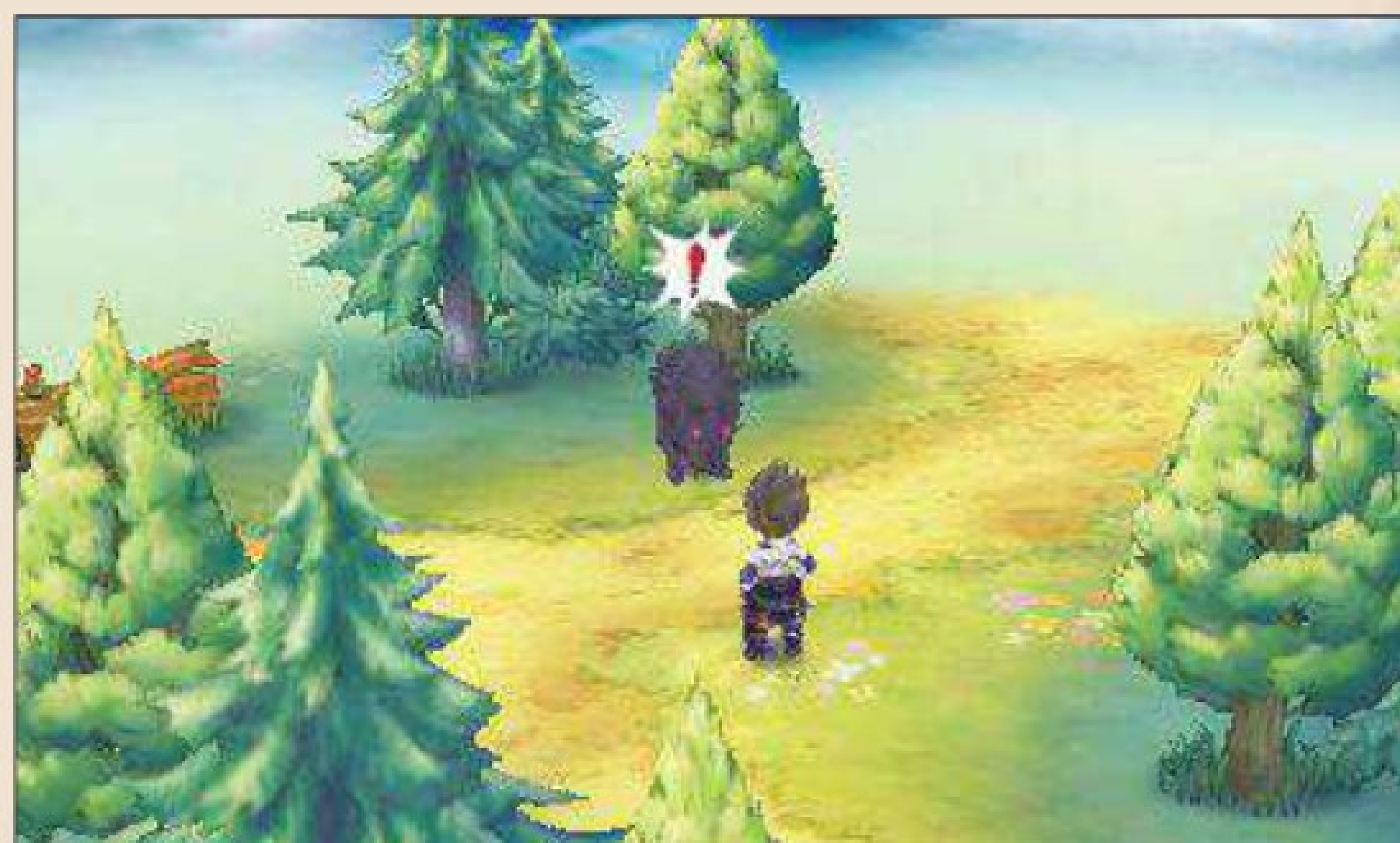
这是遍布在各个地域中的四方形建筑，有时则是塔的形状，需要特定属性的歌う岩のかけら来启动。以水属性为例，启动水之遗迹后，以其为中心的一定区域内的水属性力量会增强，而且在这片区域内开战时，队伍会从一开始就处于和水之精灵缔结契约的状态（当然在战斗中还是有可能被敌人夺走契约权），所以玩家要尽量把敌人引到遗迹边再开战。启动遗迹有时还会一并启动场景内的机关，像是水之遗迹会让湖泊结冰，风之遗迹能启动传送机关，炎之遗迹会破坏挡路的废墟等等。

后期一些地域中，由于邪属性力量过于强大，即使启动遗迹也无法增强周围的同属性的力量，不过仍会保留契约效果。



敌人

游戏中的敌人是可见的，不过没有一般RPG中的从后方接近先制攻击的概念。一旦接近敌人，角色就必定会被敌人察觉，然后敌人便会对角色发起追踪。敌人的图标直接反映了战斗中占多数的敌人种类，而敌人也会根据图标，在追踪时采取不同的移动方式，例如鸟型会密切追踪但不擅长转弯，虫型会在爬行后突然跳跃等等。熟悉敌人的移动方式，可以在队伍陷入危机时有效地摆脱敌人。



机关

地域中往往都会分布着阻挠玩家的机关。最常见的一种机关，在不同场景中有着各具特色的外形，但是有着同样的特点：接触到就会被削减HP最大值。这会让玩家的HP在战斗中慢慢变得捉襟见肘，对战斗难度比较高的本作来说是个很不利的因素。花粉也是一种很常见的机关，多由植物散发出来，接触后会降低角色的移动速度，让角色无法逃脱魔物的追踪。传送陷阱则多见于后期的地域当中，一旦陷入其中就会被传送到另外的场所，在一些没有地图的地域中尤其棘手。

视界不良域

有时场景会被黑暗所包围，而下屏的地图也无法显示，精灵秤被邪属性力量充斥，这种状态称之为“视界不良域”。在视界不良域当中，即使是同样的敌人实力也会增强，还会出现强敌“影人”。由于视野受阻，又没有地图指引，在视界不良域当中很容易会遇到敌人发生战斗，切记要频繁存档以防不测。不过在视界不良域中调查闪光点获得的东西会和原来场景的不一样，变成更加稀有的东西，有余力的玩家可以仔细搜刮一番。在战斗中选择全力逃跑、击败影人或者随时间经过，视界不良域都会解除。



战斗



本作与其他RPG最大的不同之处，就在于战斗的难度整体偏高，甚至杂兵战的难度比BOSS战还要高出一些。取消通常意义上的等级，以及在战斗中无法使用道具的设定，也使得攻克RPG最常用的练级和嗑药这两条法子都行不通。本作原创的双次元战斗系统，要求玩家必须结合实际情况来对队伍做出调整。这种做法虽然会让休闲玩家望而却步，却让游戏不至于沦落为单纯的“刷刷刷”。接下来就围绕各种与战斗有关的要素，为读者介绍一下。

进攻・武器

战斗离不开装备，而武器可以说是本作最重要的装备，因为武器种类直接决定了角色在战斗中能够使用的战技类型，武器的威力也影响了战技的威力。战技相当于物理攻击技能，丰富的技能种类使战技在战斗中拥有广阔的应用面。角色在武器装备方面没有任何限制，想让角色拿什么武器全在玩家一念之间。每名角色可以同时装备两种不同的武器，这样一来，算上空手在内，在战斗时最多可以使用三种类型的战技，切换武器就能转换战技。角色装备上武器后，一开始只能使用最基础的战技，而新的战技必须在战斗中通过觉醒获得。每种武器可以掌握的战技，以及战技的觉醒等等，请参考后文“觉醒・招式派生”部分。

还有一些武器，在武器图标上有“+”图标，且说明中有“Xの灵器”的字样，表示这件武器在装备后可以充当媒介，让角色使出已经掌握的、对应属性的精灵术。精灵术相当于魔法，虽然部分具有攻击性，但是在战斗中更多地起到了辅助的作用。灵器上的“+”图标的颜色直观地表达了它是什么属性：红色为火之灵器、绿色为风之灵器、蓝色为水之灵器。当玩家装备着灵器时，可以同时使用该武器类型的战技，以及指定属性的精灵术，在战斗中拥有更多的选择，还可以空出饰品栏来。

就像前文所说，本作战斗时无法使用道具，玩家在战斗中要不就是使出战技，要不就是使用精灵术，基本只有这两种，所以武器的地位才举足轻重。此外，特定种类的武器会像防具一样提供抗性，关于抗性的详细可参考后文“防守・防具”部分。下面列举不同武器的特点。玩家可以结合后文的战技来衡量要让角色装备什么武器。

剑：共36把，种类繁多。最高威力为49。其中有两把会提供状态耐性，还有两把水之灵器以及两把风之灵器。
大剑：共6把，数量最少。最强大剑的威力高达66，同时还是提供冷气耐性的炎之灵器。其他大剑都平平无奇。
斧：共10柄。最高威力为59。其中只有一柄威力很低的是炎之灵器。
枪：共12柄。最高威力同样是59。其中有一柄威力50的风之灵器，还有一柄很弱的水之灵器。
杖：共12把。最高威力为48。有风之灵器、水之灵器及炎之灵器各一把。有两把威力40以上的杖提供了除斩击、打击及射击外的所有耐性防护。最强的杖则提供了光属性和异常状态的耐性。
弓：共8把。最强的弓威力48，且为风之灵器。
盾：共12面。最高威力16。有两面具有对斩击、打击及射击的耐性防护。有一面具有对气绝状态的耐性。最强之盾同样提供了除斩击、打击及射击外的所有耐性防护。

防守·防具



本作的防具就比较接近一般的RPG。防具包括头、身、腕、脚四个部位，每件防具都拥有防具性能，通俗点说就是防御力，自然是越高越好。防具的另一个重要参数是抗性，在防具性能下方会显示“防御属性”或“状态耐性”字样。防御属性指的是对特定的攻击类型的抗性，抗性越高，受到特定攻击时伤害就越低。状态耐性是对特定的异常状态的抗性，抗性越高就越不容易陷入这种异常状态。在装备画面会显示角色的整体抗性，在攻击类型及异常状态的图标下会用不同的图案表示抗性高低，由高到低分别为◎ > ○ > 无印记 > △ > ×。有些防具的性能高，但是部分抗性却是×。玩家必须根据敌人来调整装备，在迎战强大的BOSS时更是如此。

图标	说明
	斩击
	打击
	射击
	热
	冷气
	电击
	光
	异常状态。此项耐性高，受到会造成异常状态的攻击时所受到的伤害会降低
	气绝。气绝时会出现“スタン”字样，如果角色尚未行动则行动被取消
	睡眠。睡眠时无法进行任何行动
	中毒。每回合扣减一定量的 HP
	混乱。角色不受控制，会擅自做出行动，有时会攻击我方角色
	敏感。受到的伤害以及 HP 回复量都变成两倍
	狂战士。攻击力上升，防御力下降。游戏说明书中记载的“无法使用精灵术”的情况实际上并不存在

辅助·饰品

饰品分为三大类：普通饰品、精灵石碎片及药箱。普通饰品跟防具没有太大的区别，同样有防具性能、防御属性和状态耐性。防具覆盖不到的部分，可以用普通饰品来弥补。

所有的精灵石碎片，都会提供热、冷气、电击、光及异常状态的耐性。不过这个不是重点，精灵石碎片最重要的作用在于发动精灵术，战斗中从武器切换到精灵石就能使用。精灵石碎片按照水、风、炎三种属性分为三大类，每一类又分为歌う岩のかけら和ささやく岩のかけら两种，每一个精灵石都是其所属属性的灵器。水属性的歌う岩のかけら只有一个，是独一无二又十分重要的道具，装备上的角色可以在战斗中使用“大いなる呼びかけ：水”这个指令，来与水之精灵缔结契约，或是增强场地中的水属性的力量。水属性的ささやく岩のかけら则有十种，每一种都对应一种水属性精灵术。与水之精灵缔结契约的状态下，装备水属性ささやく岩のかけら的角色就能使出对应的精灵术。风和炎属性的精灵石也同样如此。角色重复使用ささやく岩のかけら所蕴含的精灵术之后，有一定几率觉醒，角色会掌握刚刚一直使用的精灵术（也有可能觉醒出其他尚未掌握的精灵术，但是几率比较低）。觉醒之后，角色即使不装备对应的ささやく岩のかけら也能使用该精灵术，前提是装备同一属性的灵器。

装备药箱后，在战斗中会出现“手当て”这个指令，这是惟一一个不属于战技及精灵术的指令。使用手当て能够帮我方一名角色回复定量的HP，无需消耗SP，又不受精灵之力的影响，在BOSS战能发挥很大作用。药箱还有升级版的特注药箱和救命箱，HP回复量也大大增加。

一个角色要装备什么饰品，取决于这名角色是防御角色、攻击角色还是辅助角色。关于这一点，可以参考后文“战术·阵型”部分。

精灵·双次元战斗系统

游戏的舞台——阿瓦隆，是一个可以看到精灵的岛屿。玩家与魔物战斗的同时，精灵之间也在争夺势力，这就是本作一大卖点"双次元战斗系统"。精灵共有四种属性：水、风、炎和邪，不过玩家只能利用前三种的力量，用歌う岩のかけら和它们缔结契约。缔结契约后不仅可以使用对应属性的精灵术，还可以获得不同的契约效果：水属性为每回合回复HP，风属性为每回合回复SP，炎属性则是招式的追加效果触发率上升。魔物也能够和精灵缔结契约，享受缔结效果，而且魔物在缔结契约的同时就能使用精灵术，有些还能够和邪属性精灵缔结契约。只有缔结契约时，使用精灵术才有效果，所以和敌人抢夺契约权是常有的事。在使用精灵术的前一刻，被敌人夺取了契约权，导致精灵术无法发动还白白浪费SP，在与强敌的战斗中是很致命的疏忽。此时就需要调整阵型来改变角色的行动顺序。



在场景中冒险时，上屏的右上角会显示精灵秤，这是衡量场景中精灵势力强弱的灵器。最中间的图案代表在这个区域当中，力量最强大的精灵属性。周围的颜色面积则表示了不同属性的精灵的力量强弱，在战斗中按Y键可以看到更直观的数据。无论是否缔结契约，场景中精灵属性的强弱，会对战斗中的敌我双方同时造成影响。这使得玩家在游戏中没有办法"一招鲜吃遍天"，肯定要根据当前情况对装备和战术做出调整，否则便会费力不讨好。由于精灵势力之间处于此消彼长的关系，当玩家使用"大いなる呼びかけ"，或者敌人和精灵缔结契约时，可以增强对应属性的精灵的力量，改变场景内的平衡。但是这种改变只是一时性的，如果没有一直维持，精灵势力最终会恢复到一开始的状态。适应环境或者改变环境，这是一个问题。

场景状态	效果
水属性强	精灵术威力下降。水属性精灵术效果增强，持续时间增长。缔结水属性契约时每回合 HP 回复量增加
风属性强	战技威力下降。风属性精灵术效果增强，持续时间增长。缔结风属性契约时每回合 SP 回复量增加
炎属性强	战技威力上升。炎属性精灵术效果增强，持续时间增长。缔结炎属性契约时追加效果触发率提高
邪属性强	精灵术威力上升

战术·阵型

想使出华丽而又强大的战技，却一直被气绝；救命的精灵术在使用之前，契约权就被敌人夺走；敌人数目太多，三名角色的HP连一轮攻击都撑不下来。这些都是游戏中经常会遇到的问题，而解决这些问题的方法就是战术（ポジション）！

在菜单中选择"フォ－メ－ション"，就可以给队伍中的每名角色安排战术。战术共有13种，分为攻击、防御和辅助三大类。战术会影响角色的攻击速度、回复效果及防御力等等。玩家最初只有默认的三种战术，其余的要在流程中从NPC处习得。同一个战术可以从不同地域的不同NPC处获得，后文流程攻略中只会列出小编推荐学习的地点，玩家在其他地方看到NPC也可以积极对话，说不定能歪打正着。下面就详细列出不同战术对角色所造成的影响。



种类	战术名称	效果
攻击	アタック	攻击的威力上升
	レイド	速度及攻击威力上升
	ディレイド	速度降低，攻击威力大幅上升
	ストライク	速度降至最慢，攻击威力最大化
	プレス	我方采取攻击战术的角色数越多，攻击力越高
防御	ガ－ド	减少受到的伤害，同时会保护队友
	マッチアップ	敌人数目越少，防御力越高
	タ－ンオ－バ－	注重反击，伤害的威力与攻击类战术持平
辅助	サポ－ト	速度及 HP 回复效果上升
	リ－ドオフ	速度大幅上升
	リカバ－	HP 回复效果大幅上升
	アフタ－ハンド	速度大幅降低，HP 回复效果大幅上升
	ブレ－ク	牺牲防御以追求最快的速度

决定好每名角色的战术后，就可以保存为一个阵型。游戏最多支持设置六个阵型。在战斗中，每个回合开始时需要选择阵型，然后每名角色会根据玩家的安排各司其职。上个回合还是肉盾的角色，可能下个回合换个阵型就扛起武器打头阵了，这便是本作特色之一的“职位切换（ロールシャッフル）”。不过，实际游戏中并不推荐这么做。玩家最好定下三名角色的分工，攻击、防御、辅助，每名角色各司一职。在设计阵型时，也尽量保证让每名角色采取符合其职位的战术。一方面，这是出于装备方面的考虑，攻击角色重视武器威力，防御角色强调防具性能，而辅助角色则要装备歌う岩のかけら。另一方面，战技和精灵术，以及角色，都有按照战术风格分开的等级概念（详见后文“等级·熟练度”），如果频繁切换角色的战术，就会让角色变得杂而不精，招式威力也大大下降。当然，在危机时刻让攻击角色充当辅助拯救队伍，对弱小的敌人全员攻击大围剿，面对强敌时全员防御死守，这样的切换也无可厚非。

防御角色是队伍的灵魂所在，因为防御战术加上防御技能，可以守护全队，替队友挡下伤害。而默认存在的阵型“ノ-ガ-ド”，则是完全放弃防守，甚至连战术也不需要，纯粹以攻击决胜负的一种阵型，有点像通常的RPG。至于另一个默认阵型“全力逃走”，顾名思义就是逃跑。游戏中的逃跑成功率是100%，且逃跑后队伍会回到地域入口，且地域内的敌人及NPC分布都会刷新。不过某些战斗是不可以逃跑的。



等级·熟练度

如同前文所说，本作没有通常意义上的等级。不过游戏中还是有等级概念的，只是更加接近熟练度。比如战技和精灵术，均有Attack、Guard及Support三种等级。等级高低影响采取相应的战术时的招式效果。打个比方，Attack等级比Support等级高的招式，在采取攻击战术时使用，威力要比采取辅助战术时高出许多。招式一开始已经自带等级，玩家可以根据其三种等级的高低来判断，应该在角色采取什么战术时使用这一招式。不过，招式只要反复使用，就能提升它在当前战术风格下的等级，像刚刚举例的招式，只要角色在采取辅助战术时反复使用，其Support等级便能慢慢赶上并超越Attack等级。

角色本身也和招式一样有按照战术风格分类的三种等级，角色只要一直采取某种战术就能提升相对应的等级，从而在采取同种战术时有更好的表现，形成良性循环。如同前文写到的一样，攻击角色应首重提高Attack等级，防御角色和辅助角色也是同一道理。



HP·SP

HP归零，角色就会陷入战斗不能的状态，这和许多RPG是一样的。本作的特别之处在于，每次战斗结束后，角色的HP都会回复到最大值，玩家可以毫无保留地去战斗。不过，角色的HP最大值不是恒定不变的，每次陷入战斗不能的状态时，HP最大值就会减少（中即死技的情况除外）。在战斗不能的状态下，被敌人鞭尸的话，HP最大值还会持续削减，所以看到角色倒了就要尽快救活。除了魔物，场景内的机关也对角色的HP最大值虎视眈眈，一旦中招，全员一起扣HP最大值。打开系统菜单时，如果看到一名角色的HP呈红色，红色的数值便是被削减过的、当前的HP最大值。要恢复HP最大值，一个是使用道具シ－·オイントメント，一个是进行休息。

使用战技和精灵术，则需要消耗SP。在战斗中，每回合结束时都会回复1点SP，如果我方队伍处于和风之精灵缔结契约的状态，还会额外多回复至少1点SP。战斗结束时SP不会回复，打开系统菜单可以使用回复SP的道具，包括星待ち草、精灵花の蜜和精灵石。至于SP最大值，请玩家放心，厂商还没有丧心病狂到对这个也要动手脚的地步。

通常RPG中HP和SP的最大值是随着等级一起提升的，而本作则是战斗积累到一定次数时增加，且带有一定的随机性，需要有点耐心。

TIPS 设置完阵型后需要给阵型起一个名字，建议玩家直接选择“おまかせ”，系统会根据玩家所采取的战术自动起一个四字汉字名，中二气息十足，在战斗中比较有气势。

觉醒・招式派生

觉醒是本作一个相当特别的系统。当角色在战斗中使用战技或精灵术的时候，有一定几率会出现“觉醒”字样，角色会习得新的招式并使出来，顶替原定使出的招式。这个系统让战斗充满了变数和惊喜，因为觉醒出现的几率和敌人的强度成正比，这也表示在面对强敌时角色有可能突然使出新的招式而打乱玩家原本的部署。由于越高级的招式，在战斗中觉醒的几率也越低，玩家最好在BOSS战以外的地方，先找一些强大且可以逃跑的敌人来觉醒招式，这样在BOSS战时突生变故的几率就会降低。初期建议找吠える谷的翼兽，中期是沼龙の领域的沼龙，后期则是神々の顶的魔龙及大沙漠里的魔物。



战技的觉醒存在一一对应的关系。以空手战技“体术”举例，想要觉醒出最强战技“鬼神三段”，就必须重复使用“ショットガン”，用别的战技是无法觉醒出“鬼神三段”的。这个时候，“ショットガン”就是“鬼神三段”的派生源。而在同一系列的战技中，基础战技——即同一系列中最初掌握的战技，是其他所有战技的派生源。理论上来说，同类型的所有战技都可以由基础战技觉醒派生，但是觉醒出高等级的战技的几率十分低。精灵术当中虽然也有派生源的对应关系，但是精灵术的习得一般不需要通过繁琐的觉醒。直接装备对应精灵术的ささやく岩のかけら，然后在战斗中反复使用即可。不过，每个属性的精灵术中，都有一招是没有对应的ささやく岩のかけら的，这一精灵术便只能通过觉醒来掌握。

下面列出所有战技和精灵术，并会注明派生源，供各位玩家参考。



注：“防御技”是使用武器进行防御，可以减轻招式的伤害；“反击技”是无效对手的攻击并对其造成伤害的招式；“无敌技”是单纯无效对手的攻击；“相杀技”是受到对手的伤害的同时，也对其造成伤害。

战技・体术

体术是空手使出的，无论装备什么武器都可以使用，这使得体术拥有最广泛的应用性，也让角色选择武器时更加自由。体术的缺点在于初始战技的威力都不高，而且没有全体攻击的战技。

名称	SP	威力	目标	已知派生源	备注
掌打	0	2	敌单体	–	–
出足捕い	2	3	敌单体	掌打	一定几率让目标气绝
さばき	1	–	自己	出足捕い	无敌技
ソニックブロ－	2	15	敌单体	掌打	–
小手返し	2	10	自己	さばき	反击技。一定几率让目标气绝
奈落落とし	5	25	敌单体	出足捕い	一定几率让目标的精灵术威力下降
腕がらみ	3	18	敌单体	さばき	一定几率让目标的战技威力下降
ショットガン	4	30	敌单体	ソニックブロ－	–

名称	SP	威力	目标	已知派生源	备注
当て身	5	24	自己	小手返し	相杀技
亚空间杀法	6	40	敌单体	奈落落とし	一定几率让目标混乱
绝掌	7	55	敌单体	亚空间杀法	–
鬼神三段	9	99	敌单体	ショットガン	一定几率让目标的战技威力下降

战技・剑技

剑种类繁多，剑技也数量众多，有许多战技之间性能相差不大。持剑的话，在担任攻击、防御及辅助时能分别使用不同的战技，适合多面手的角色。不过数量太多也是一柄双刃剑，需要觉醒许多中级战技之后，才有机会习得高级战技。

名称	SP	威力	目标	已知派生源	备注
せん断	0	4	敌单体	打ち抜き	–
カット	0	3	敌单体	クレセント	–
チェック	0	2	敌单体	打ち抜き	–
打ち抜き	0	4	敌单体	–	–
クレセント	0	2	敌单体	チェック	–
クイックプッシュ	2	9	敌单体	チェック	–
クロスオ－バ－	4	12	敌单体	カット、チェック	–
破坏剑	3	18	敌单体	打ち抜き	–
カット＆ロ－ル	4	15	敌单体	カット、ロ－カット	–
ロ－カット	2	11	敌单体	チェック	一定几率让目标速度下降
受け太刀	2	–	自己	切り落とし、 破坏剑	防御技
切り落とし	2	20	自己	受け太刀、破坏剑	反击技
天落	7	35	敌单体	破坏剑	–
サイドカ－	5	30	敌单体	ロ－カット	–
ナイトフォ－ク	4	24	敌单体	クイックプッシュ	–
ディフレクト	3	–	自己	切り落とし	无敌技
トリプルスクラッチ	3	33	敌单体	チェック、クイックプッシュ	–
チェックメイト	9	44	敌单体	チェック、クイックプッシュ	一定几率让目标气绝
地生	6	29	敌单体	逆地生、打ち抜き	一定几率让目标战技威力下降
逆地生	6	27	敌单体	地生、打ち抜き	一定几率让目标速度下降
オムニバ－ス	11	88	敌单体	ナイトフォ－ク, クロスオ－バ－	–
ニュ－ム－ン	10	55	敌单体	クレセント	–
花香竞姿彩	13	45	敌全体	クロスオ－バ－、地生	一定几率让目标混乱
相抜け	7	75	自己	切り落とし、受け太刀	相杀技

战技・大剑技

大剑是威力最高的武器，而大剑技招式威力也很高，两者相乘使得大剑成为兵器谱上当之无愧的第一位，无论是攻击还是反击都有上佳的表现。惟一的缺点就是命中率有点低。

名称	SP	威力	目标	已知派生源	备注
两断	0	10	敌单体	–	–
ステップイン	4	25	敌单体	スマッシュ	–
ウエポンガ－ド	2	–	自分	吹き流し	防御技
スマッシュ	5	40	敌单体	ステップイン、打震剑	–
吹き流し	4	24	敌单体	ウエポンガ－ド	一定几率使目标战技威力下降
打震剑	6	36	敌单体	ステップイン、 スマッシュ	–
タイラントレイジ	6	44	敌全体	打震剑	–
悬待一致	3	50	自分	ウエポンガ－ド	反击技
チェリ－ゲイル	8	66	敌单体	タイラントレイジ	–
七胴落とし	13	77	敌全体	タイラントレイジ	–
云耀	12	111	敌单体	スマッシュ	–
おぼろ月夜	10	90	敌单体	タイラントレイジ、チェリ－ゲイル	–

战技・斧技

斧在某种程度上和枪相近，不过斧技全部都是攻击招式，适合喜欢一味猛攻的角色。但是大剑的命中率偏低的问题在斧上也同样存在。

名称	SP	威力	目标	已知派生源	备注
ハック	0	4	敌单体	–	–
スイングアウト	3	16	敌单体	ハック	–
トマホ－ク	3	28	敌单体	サ－クルチエンジ	–
オンアンドオン	6	36	敌单体	マイティ－ノック	–
ベルベットハンマ－	5	23	敌单体	スイングアウト、トマホ－ク	一定几率使目标睡眠
オンスロ－ト	8	42	敌单体	スイングアウト	–
サ－クルチエンジ	6	39	敌单体	トマホ－ク、スイングアウト	–
マイティ－ノック	7	49	敌单体	スイングアウト、サ－クルチエンジ	一定几率使目标对战技防御力下降
エンドオブメトセラ	7	53	敌单体	スイングアウト	–
地龙击	9	35	敌全体	オンアンドオン、サ－クルチエンジ	–
タ－ミネイト	13	75	敌单体	エンドオブセメトラ、スイングアウト	一定几率使目标气绝
冥帝の一轮车	11	66	敌单体	トマホ－ク	–

战技・枪技

枪如同其印象一样，有横扫千军的招式，在初期面对复数敌人时可以发挥很大作用。总体而言与斧技相近，但是招式种类更加平衡。

名称	SP	威力	目标	已知派生源	备注
ストレ－ト	0	3	敌单体	–	–
フロッキンチャ－ジ	0	4	敌单体	ストレ－ト	–
二重突き	2	12	敌单体	ストレ－ト、フロッキンチャ－ジ	–
ロングテ－ル	4	15	敌全体	ストレ－ト、フロッキンチャ－ジ	一定几率使目标气绝
スパイク	3	30	敌单体	ストレ－ト、フロッキンチャ－ジ	–
突き崩し	4	20	敌单体	二重突き、スパイク	一定几率使目标对战技防御力下降
畳返し	4	23	敌单体	ロングテ－ル、二重突き、スパイク	一定几率使目标气绝
ビッグウエ－ブ	8	37	敌全体	畳返し、突き崩し	–
突拍子	6	44	敌单体	ロングテ－ル、二重突き	–
千变万化	7	50	自己	スパイク	反击技
スタ－ドライヴ	16	80	敌单体	ビッグウエ－ブ、突拍子	–
石割り樱	14	71	敌单体	突き崩し、突拍子	–

战技・杖技

杖的威力虽然不高，但是许多招式都有追加效果，可以让敌人陷入异常状态，即使不是辅助角色也能用它实现辅助效果。由于没有群体招式，在BOSS战中比较能发挥效果。

名称	SP	威力	目标	已知派生源	备注
ハ－ドヒット	0	3	敌单体	–	–
パニッシュ	0	5	敌单体	ハ－ドヒット	–
すね打ち	2	8	敌单体	パニッシュ	一定几率使目标速度下降
受け流し	2	–	自己	フットル－ス，ハ－ドヒット	无敌技
锁骨碎き	3	16	敌单体	五轮碎き、すね打ち	一定几率使目标战技威力下降
フットル－ス	4	24	敌单体	パニッシュ、すね打ち	–
伸缩自在	5	30	敌单体	フットル－ス	–
五轮碎き	6	25	敌单体	パニッシュ、锁骨碎き	一定几率使目标精灵术威力下降
ツイスタ－トリップ	5	40	敌单体	锁骨碎き、伸缩自在	一定几率使目标气绝
泷流し	4	50	自己	受け流し	反击技。一定几率使目标气绝
グランシャリオ	7	70	敌单体	五轮碎き	一定几率使目标气绝
则天去私	6	55	自己	泷流し	反击技



战技·弓技



弓的特点在于全是射击属性的远距离攻击，不会触发敌人的反击技。弓技还有两招全体攻击的招式，在游戏中期就能够快速清除杂兵。

名称	SP	威力	目标	已知派生源	备注
狙い击ち	0	3	敌单体	–	–
ツ－ウエイ	2	10	敌单体	狙い击ち	–
早射ち	1	3	敌单体	狙い击ち	–
スパロ－ショット	3	21	敌单体	ツ－ウエイ、早射ち	–
インタ－セプション	4	16	敌单体	スパロ－ショット	一定几率使目标气绝
散水射	5	25	敌全体	ツ－ウエイ	–
フラテルサイド	5	30	敌单体	ツ－ウエイ	–
シルバ－レイン	8	34	敌全体	フラテルサイド、ツ－ウエイ	–
ピンポイント	7	41	敌单体	スパロ－ショット	一定几率使目标的异常状态耐性降低
固定炮台	5	–	自己	シルバ－レイン	无敌技
ヘカトンケイル	10	66	敌单体	散水射、フラテルサイド	–
スタ－ゲイト	12	64	敌单体	ピンポイント、スパロ－ショット	–



战技·盾技



盾在本作算是武器的一种，不过由于盾的威力并不高，而且攻击招式也不多，还是由防御角色使用才能发挥其真正效果。盾技中的各种防御技能够在BOSS战中为队友提供出色的防护效果，不过盾技由于不能主动出击，觉醒效率会比较低。

名称	SP	威力	目标	已知派生源	备注
ブロック	0	–	自己	–	防御技
ソフトカバ－	1	–	自己	ブロック、ハ－ドカバ－	无敌技
ガ－ドアンバッシュ	3	25	自己	ガ－ドプレス	反击技
ハ－ドカバ－	2	–	自己	ソフトカバ－	防御技
ガ－ドプレス	4	30	敌单体	ガ－ドアンバッシュ	一定几率使目标气绝
ブルド－ザダッシュ	4	35	敌全体	ソフトカバ－、ガ－ドアンバッシュ	–
ベアカバ－	3	60	自己	ソフトカバ－、フォ－トレス	反击技
ブロックバスタ－	6	75	敌单体	ガ－ドアンバッシュ	一定几率使目标对战技的防御力下降
フォ－トレス	4	–	自己	ヘアカバ－、ハ－ドカバ－	防御技



精灵术·水



水属性的精灵术以治疗为主，后期的リフレッシュ更是集大成之技。在精灵术中，水属性精灵术是惟一能够回复HP及解除异常状态的。

名称	SP	威力	目标	效果说明
バブルランチャ－	2	12	敌单体	单体水属性攻击
スプラッシュウォ－ル	3	–	我方全体	在队伍前形成水属性的防护壁，能够减轻战技和热属性攻击的伤害
アクアヒ－ル	3	10	我方单体	回复我方一名角色的HP，还能同时解除睡眠状态
アンチポイズン	3	–	我方单体	解除我方一名角色的中毒状态
ミスティックスプレ－	4	–	敌单体	让敌方一名角色的精灵术威力下降
ヘイルスト－ム	4	25	敌全体	全体水属性攻击
クリアランス	5	–	我方单体	解除我方一名角色的各种能力变化
プリズマティカ·レイ	5	–	敌全体	让敌方全体的精灵术威力下降
リフレッシュ	9	25	我方单体	让我方一名角色大幅回复HP，同时解除各种异常状态和能力变化
DDシ－ルド	7	–	我方单体	在我方一名角色前面形成冰之盾
ステイシスフィ－ルド	6	–	我方单体	提高我方一名角色对各种异常状态的耐性

注：DDシ－ルド只能由スプラッシュウォ－ル觉醒派生。

精灵术・风

风属性精灵术是惟一能够减轻弹属性攻击伤害，以及破坏敌方障壁的手段。ウィンタ–ブラスト虽然不是全体攻击的精灵术当中威力最高的，但是高级精灵术需要使用大量SP，连续使用势必要和风属性精灵缔结契约，同时维持场地为风属性，这一精灵术在连续使用精灵术的战斗中最能派上用场。

名称	SP	威力	目标	效果说明
エルフショット	2	15	敌单体	风属性单体攻击。一定几率使目标的战技威力下降
エア–パラソル	3	–	我方全体	张开风属性的障壁，减轻我方全员受到的弹属性攻击伤害
ウインドトリップ	2	–	敌单体	一定几率使目标气绝
ヘッドウインド	3	–	敌全体	一定几率使敌方全员的战技威力下降
ビ–・スティング	2	–	敌单体	一定几率使目标中毒
ブレ–ドスト–ム	5	30	敌全体	风属性全体攻击
スリ–ピ–ソング	4	–	我方单体	一定几率使敌方全员睡眠
ウォ–ルブレイカ–	6	–	敌味方	在一定回合数内，敌我双方都无法张开障壁
エアリアルガ–ド	6	–	我方单体	使我方一名成员完全不受弹属性攻击的伤害
ポ–ルライトニング	8	35	敌单体	风属性单体攻击。一定几率使目标敏感
ウインタ–ブラスト	9	40	敌全体	风属性全体攻击。一定几率使目标气绝

注：ポ–ルライトニング只能由エルフショット觉醒派生。

精灵术・炎

炎属性攻击术拥有大量的攻击招式，且威力也是精灵术当中最高的。同时，炎属性精灵术还拥有最强之壁サンライトカ–テン，能将敌人的战技伤害削减到可以无视的地步。ベルセルクル和リヴァイヴァ也是后期的战斗中不可或缺的重要精灵术。

名称	SP	威力	目标	效果说明
インフレイム	1	16	敌单体	炎属性单体攻击
ヒ–トプル–フ	3	–	味方全体	张开暖风的障壁，减轻战技和冷气属性攻击的伤害
ウォ–ムアップ	2	–	我方单体	提高我方一名角色的战技威力
フレイムスロワ–	5	15	敌全体	炎属性全体攻击
ホットショット	4	25	敌单体	炎属性单体攻击
ヒプノシス	2	–	敌单体	一定几率让目标睡眠
サンライトカ–テン	5	–	味方全体	张开阳光的障壁，大幅减轻战技和冷气属性攻击的伤害
ファイアクラッカ–	7	50	敌全体	炎属性全体攻击
ベルセルクル	1	–	我方单体	让我方一名角色进入狂战士状态
ハイパ–ノヴァ	9	77	敌单体	炎属性单体攻击
リヴァイヴァ	9	–	我方单体	给我方一名角色不死鸟的加护，效果持续期间，陷入战斗不能时即时复活

注：ハイパ–ノヴァ只能由ホットショット觉醒派生。

游戏菜单说明

装备：可以查看角色状态并更换装备。
技术确认：确认每名角色所掌握的战技和精灵术。
アイテム：查看并使用道具。
フォ–メ–ション：新建、修改或删除阵型。
地图：查看玩家已经拥有的地图。
アヴァロンの书：图鉴。
オプション：可以修改游戏的设置。
クイックセ–ブ：快速存档。





流程攻略

游戏中玩家可以自由选择地域进行攻略。下文将按照小编推荐的攻略顺序进行书写。

イニティウムの街

阿瓦隆大陆上惟一的城镇，也是玩家的据点。在冒险王的领导下，这个城镇为过往的冒险者提供全方位的援助。玩家在完成了序章的教学剧情之后，才会来到这个地方。除了初期的三名角色外，其余角色会随机在城镇中出现，与其搭话可以让其成为同伴。

タウンブロック



1 宿屋，即旅馆。和这里的老板娘对话，可以选择“宿泊”进行休息，或者选择“**パ-ティ**编成”，来改变当前的队伍成员，不过主角是无法替换的。老板娘一旁的台座上会坐着本作的吉祥物**ココ**，和这里的**ココ**对话可以进行存档。此外，**ココ**还会在大陆的不同场景中出现，赠予队伍道具，如果看到



台座就上前调查吧。在游戏后期触发某个事件的话，**ココ**会从此消失，再也不会出现，不过宿屋中的台座依然保留了存档机能。

2 酒场。和这里的人对话，可以了解阿瓦隆的各种情报。随着玩家重复游戏，此处还会追加新的机能。

3 商店，可以和商人进行买卖。此处的商品种类，会随着玩家的探索而逐渐增加。“**アイテム**”和“**掘り出し物**”的商品列表每天（游戏中的天数）都会更新，玩家可以在宿屋里休息，来刷新这里的商品列表。



アイテム： 能够买到一般的装备及道具，没有数量限制。
地图： 可以买到地域的地图。
掘り出し物： 可以买到强力的装备和珍稀道具，售完即止。
アイテム卖却： 贩卖玩家持有的道具及装备。
情报卖却： 贩卖玩家制作的地图。
店を出る： 离开商店。

4 交易。在这里可以派遣交易船，经过一定时间后，交易船会带回交易品。交易船航海的过程中，如果邂逅到了其他本作玩家，还会带回其他玩家的交易品。船共有三种价位，300st的船需要两个小时才能返回，1000st的船需要四个小时，而5000st的船则需要十个小时，等不及的玩家可以调整3DS系统时间。价位越高的船，能带回的交易品的数量更多，质量也更好，一些强力装备只能通过这种渠道获得。

Trade Result
入手した交易品 5個
ガーディアンソードをゲット!
青水晶の杖をゲット!
青水晶の杖をゲット!
ナックルガードをゲット!
特注薬箱をゲット!
すれちがった人数 0人
交易時間 0日11時間26分
Ⓐ次へ
©FURYU CORPORATION 2015

5 此处通往领主の馆。可以与冒险王对话，了解关于游戏系统和阿瓦隆大陆的一些情报。当玩家探索完某个地域，或发现新的地域时，回到此处和冒险王对话，还有机会获得奖励。



森の废墟

结束开头动画后，角色就会出现在这里，前往歌声の森获得歌う岩のかけら之后，游戏才算正式开始。敌人的平均实力不高，但是对于初出茅庐的主角来说还是需要小心提防。复活此处机能之后，回去和冒险王对话可以获得酬劳。

ⓐ 前庭



1 游戏一开始就会有一名士兵驻扎在此处，和他对话可以休息，在全力逃跑后可以利用一下。

2 森の废墟的机能复活后，原本干枯的池塘会重新注满水，相当于一个水之遗迹。



3 拥有水属性的歌う岩のかけら之后，可以启动此处的遗迹。

4 从崩れ落ちた大伽蓝可以直接跳到此处，但是无法逆向通行。



ⓑ 森の墓标



1 拥有水属性的歌う岩のかけら之后，可以启动此处的塔，相当于一个水之遗迹。

2 此处会触发与BOSSスカルヘッド的战斗。此战无法逃跑。スカルヘッド拥有强力的全体攻击，在没有获得水精灵术スプ

ラッシュウォ－ル之前，最好不要贸然靠近。事先启动1处的塔，会对此战大有帮助。



3 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ヘイルスト－ム”，是水属性的全体攻击精灵术，建议尽早取得。

ⓒ 歌声の森蓝



1 森の废墟的机能复活后，原本干枯的池塘会重新注满水，相当于一个水之遗迹。

2 拥有水属性的歌う岩のかけら之后，可以启动此处的塔。

3 序章时会在这里与BOSSドレッドバ－ン进行战斗。BOSS并没有太多招式，不过能攻击全体的“はばたき”依然很有威胁性。让拥有盾的角色持续防御，拥有药箱的角色适时给队友补血就能撑过去。战斗胜利后获得水属性的“歌う岩のかけら”，此后可以在战斗中与水属性精灵缔结契约。

ⓓ 崩れ落ちた大伽蓝



1 拥有水属性的歌う岩のかけら之后，可以启动此处的两座塔，将大部分区域的水属性增强。

2 调查此处的黑色防护罩，会进入和怪物的二连战，不过没有什么难度。不要忘记事先将两旁的塔启动。

ⓔ 大伽蓝の中蓝



1 调查此处的球体，在3处就会出现BOSS。击败BOSS后回到此处，可以用得到的“ゴ－レムコア：水”让森の废墟的机能复活。此后大伽蓝の中全域变成水属性，玩家在此处开战时，一开始就会处于和水属性精灵缔结契约的状态。

2 获得ささやく岩のかけら，固有术为“アンチポイズン”，是帮单体解毒的水属性精灵术。



3 BOSSジュエルゴ－レム在此处出没，接触后开战。BOSS会交替使用物理攻击，以及和水属性精灵缔结契约。维持契约状态结束回合的话，BOSS会回复大量HP，所以玩家可以安排一名速度比较慢的角色，在BOSS缔结契约的回合使用水属性的歌う岩のかけら把契约权抢回来。如果角色掌握了能够降低我方损伤的スプラッシュウォ－ル，结合契约状态附带的HP回复就能一直处于安全状态，可以让负责回复HP的角色也投入战斗。



潜む森

敌人的平均构成十分接近森の废墟，所有的遗迹只靠水属性的歌う岩のかけら就可以启动，建议在取得第一个歌う岩のかけら后先过来这边一趟，获得拥有“スプラッシュウォール”和“アクアヒール”的两个ささやく岩のかけら，对初期的战斗很有帮助。

ⓐ街近边

1 拥有水属性的歌**う**岩**のかけら**之后，可以启动此处的塔。

2 将潜**む**森的地图卖给商人后，此处会出现士兵，和他对话可以学会战术“**レイド**”。



ⓑ遗迹への道（1）

1 获得**ささやく**岩**のかけら**，固有术为“**アクアヒ－ル**”，是水属性的治疗术，初期的战斗中主要靠这个回复HP。

2 拥有水属性的歌**う**岩**のかけら**之后，可以启动此处的遗迹。

3 将潜**む**森的地图卖给商人后，此处会出现NPC，和他对话可以休息。

ⓒ猫の乐园

该场景中有一些会不时抖动的树，这证明树上有埋伏。一旦靠近树木，树上的怪物就会跳出来和玩家强制开战。怪物通常都是复数只黑豹，如果觉得应付起来比较吃力，就尽量避免靠近这些树。

1 将潜**む**森的地图卖给商人后，此处会出现NPC，和他对话可以休息。

2 获得**ささやく**岩**のかけら**，固有术为“**スプラッシュウォ－ル**”，可以张开水之障壁来降低物理攻击和火属性攻击的伤害，面对强敌时必不可少。

ⓓ遗迹の东

1 获得**ささやく**岩**のかけら**，固有术为“**パプルランチャ－**”，为水属性的单体攻击。

2 未购买“吠**える**谷”的地图的情况下，从该出口离开，可以入手该地图。

e 遗迹への道（2）



1 拥有水属性的歌**う岩のかけら**之后，可以启动此处的遗迹。

2 此处的花丛会散发花粉，吸入花粉后移动速度会下降。虽然没有实质伤害，但是会变得很难从怪物的追击下逃开。



f 精灵の塔



1 拥有水属性的歌**う岩のかけら**之后，可以启动此处的塔，将周围区域的水属性增强。

2 此处有巨大的怪兽出没，与其接触便会和BOSS**キングパンサ**–开战。除了攻击力高之外，其最棘手的地方在于受到近战物理攻击时会反击，限制了我方的输出。战斗中应该尽量使用精灵术，或者是用弓箭进行远程物理攻击。

吠える谷



与前两个地域相比，吠える谷的难度要高出不少。异常强大的翼兽会在上空盘旋，角色一旦触碰到其影子就会进入战斗，好在可以全力逃走；还有会不断爆开的仙人掌，只要躲避不及，就会直接削减所有角色的HP最大值。即使抛开这些不说，新出现的鸟型敌人，复数出现时也有着将玩家一行人全灭的可怕实力。再加上初次到达时，还无法和风属性精灵缔结契约，场景数量又多，对于刚来到这里的玩家是个不小的考验。前进过程中务必要步步为（cun）营（dang），先第一时间从风笛の谷间的出口离开，拿到谷の遗迹的地图。待到入手风属性的歌う岩のかけら之时，再来就菊……再来好好探索吠える谷。

吠える谷内还包含了“翼兽の巢穴”，所以实际上吠える谷是个有9个场景的大地域。不过两者的地图是分开的，所以本文也分为两块来说。前往风笛の谷间时，按照谷の入口→兽臭い巢穴→子知らずの细道→血生臭い巢穴→风笛の谷间的顺序，可以节省不少路程。

吠える谷有不少可以攀上爬下的石块，但是因为和岩石的颜色接近，玩家可能会看走眼。如果发现场景中有些地方去不了，就应该留意下是不是看漏了石块。

a 谷の入口



1 拥有风属性的歌**う岩のかけら**之后，可以启动此处的塔，将周围区域的风属性增强。同时，同场景中的翼兽的移动速度会下降。



2 将吠**える**谷的地图卖给商人后，此处会出现NPC，和他对话可以学会战术“**ディレイド**”。



ⓑ 亲知らずの细道



这个场景中会新增一些蠢动的头骨，一旦靠近就会被埋伏着的怪物袭击。

1 拥有水属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。

2 获得ささやく岩のかけら，固有术为“エルフショット”，为风属性的单体攻击，一定几率能让被命中的敌人攻击力下降。

ⓒ 子知らずの细道



1 将潜む森的地图卖给商人后，此处会出现NPC，和他对话可以休息。

ⓓ 吠えるあばた



1 拥有风属性的歌う岩のかけら之后，可以启动此处的塔。同场景中的翼兽的移动速度会下降。

2 获得ささやく岩のかけら，固有术为“エア-パラソル”，可以张开风属性的屏障来挡下远程攻击。

ⓔ 见晴らしの良い高台



1 拥有火属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。同时场景中央的大部分怪物都会消失。

2 到达此处会获得岬の废村的地图。让北方的大陆上浮后，再次来到此地，会与BOSS**ワンダ-ラスト**开战。**ワンダ-ラスト**可以视作拥有超强实力的翼兽，虽然招式相近但是伤害高出许多。**ワンダ-ラスト**不会中毒，此战又不能逃跑，如果玩家实力不够势必会拖很久，所以靠近此处之前务必要存档。战胜**ワンダ-ラスト**之后，如果玩家尚未获得**グレ-トクラック**的地图，就会在这里拿到。



3 调查此处的蛋壳，一定几率直接获得“翼兽のタマゴ”，也有可能和翼兽、或者其强化型**シッタ-**对战。注意，此处若和怪物开战的话，是无法逃跑的。

4 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ヘッドウィンド”，是风属性精灵术，让所有敌人降低攻击力。

ⓕ 风笛の谷间



1 拥有水属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。

2 拥有风属性的歌う岩のかけら之后，可以启动此处的塔，增强周围区域的风属性。同时，同场景中的翼兽的移动速度会下降。

3 从这个出口离开，可以获得谷の遗迹的地图。

翼兽の巢穴

和吠える谷连接在一起的地域，无法从世界地图直接进入。和名字一样，洞穴中布满了翼兽的巢。调查巢的话有可能直接获得“翼兽のタマゴ”，但是也有可能出现翼兽系列的魔物，而且战斗中没法逃跑。对实力没有自信的玩家，对那些蛋还是睁一只眼闭一只眼吧。

ⓖ 兽臭い风洞





但是伤害高出许多。击败シッタ－的奖励，只是可以从北端获得固有术为“スプラッシュウォ－ル”的ささやく岩のかけら而已。玩家大可待中期实力提升之后，再回到此处将其击败。

ⓗ 生臭い风洞



洞穴的北侧会有蒸汽喷出，一旦被喷到会削减HP的最大值。

1 靠近此处会出现选项，选择“调べる”的话，就必须和シッタ－战斗。シッタ－属于翼兽的强化种，招式和翼兽相近，

ⓘ 血生臭い风洞



1 通过东侧的隐藏通道可以到达这里，获得ささやく岩のかけら，固有术为“バブルランチャ－”。

2 将翼兽の巢穴的地图卖给商人后，此处会出现NPC，和他对话可以休息。

谷の遗迹

这个地域沿袭了不少吠える谷的魔物和机关，然后又提高了战斗的难度，即使与杂兵战斗也最好用スプラッシュウォール展开防御。玩家最好第一时间去取得风属性的歌う岩のかけら，与风之精灵缔结契约，可以解决SP吃紧的问题。不少场景也需要获得风属性的歌う岩のかけら之后才能够彻底探索。复活此处机能之后，回去和冒险王对话可以获得酬劳。

ⓐ プロピュライア



谷の遗迹的入口，空中的翼兽、爆裂的仙人掌、蠢动的头盖骨，这些都是玩家在吠える谷就已见识过的机关。分布着的传送机关，需要玩家用风属性的歌う岩のかけら启动最中间的塔之后才能使用，互相连接的传送机关之间，会以同样的罗马数字标示。在场景中会见到极小只的翼兽，虽然是软柿子，但是将其击败后会直接和强大的レディ・マートン战斗且不能逃跑，欺负小孩之前望三思（笑）。



1 拥有火属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。同时场景中央的大部分怪物都会消失。

2 拥有风属性的歌う岩のかけら之后，可以启动此处的塔。同场景中的翼兽的移动速度会下降，同时启动传送机关。



ⓑ 中庭



1 拥有水属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。同时一旁的湖泊会结冰，变得可以通过。

2 拥有风属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。同场景的翼兽的移动速度会降低，同时启动传送机关。

3 拥有火属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。东南角的树根会被烧毁，原本被阻挡的入口可以进入。

4 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ビ－・スティング”，是风属性精灵术，可以让一名敌人中毒，能够高效率地击败强大的翼兽等敌人。

5 此处的门只能从塔的内侧向外开启，开启后就可以从外部进入。



c 塔1F



塔1F可以从中庭的西侧和中部两个入口进入。西侧的道路通往风属性的歌う岩のかけら以及BOSS战，中部入口则通往最后安置ゴーレムコア:风的地方，所以需要先从西侧进入。

1 拥有风属性的歌**う岩のかけら**时，可以启动此处的遗迹，同时启动塔内的移动装置，可以让玩家如同乘坐电梯般在不同的楼层间移动。



2 获得**ささやく**岩**のかけら**，固有术为“**ブレ−ド スト−ム**”，为风属性的全体攻击精灵术。

d 塔2F



1 获得风属性的“歌**う**岩**のかけら**”，此后可以在战斗中与风属性精灵缔结契约。

e 塔3F



这一层有许多区域需要通过移动装置才能到达，玩家记得在入手歌う岩のかけら后回1F启动遗迹。

1 此处需要与BOSS**ジュエルゴ−レム**开战。和森**の**废墟的BOSS类似，这个BOSS会交替使用物理攻击，以及和风属性精灵缔结契约。安排一名角色轮流使用**スプラッシュウォ−ル**和大**いなる**呼**びかけ**：风，基本就可以无视BOSS的攻击，剩下两名角色就用充裕的SP进行攻击。由于风属性比较强，战斗中用精灵术进行攻击会比较有效率。胜利后获得**ゴ−レムコア**:风。



2 获得**ささやく**岩**のかけら**，固有术为“**スリ−ピ−ソング**”，为风属性的全体催眠精灵术。



3 此处会出现被邪气笼罩的区域，调查后与杂兵进行二连战。用刚入手的**ブレ−ド スト−ム**来横扫一空吧。

ⓕ 风笛のテラス





1 获得ゴ−レムコア:风之后调查此处的球体，可以复活谷の遗迹的机能。

2 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ウインドトリップ”，是可以让一名敌人气绝的风属性精灵术。

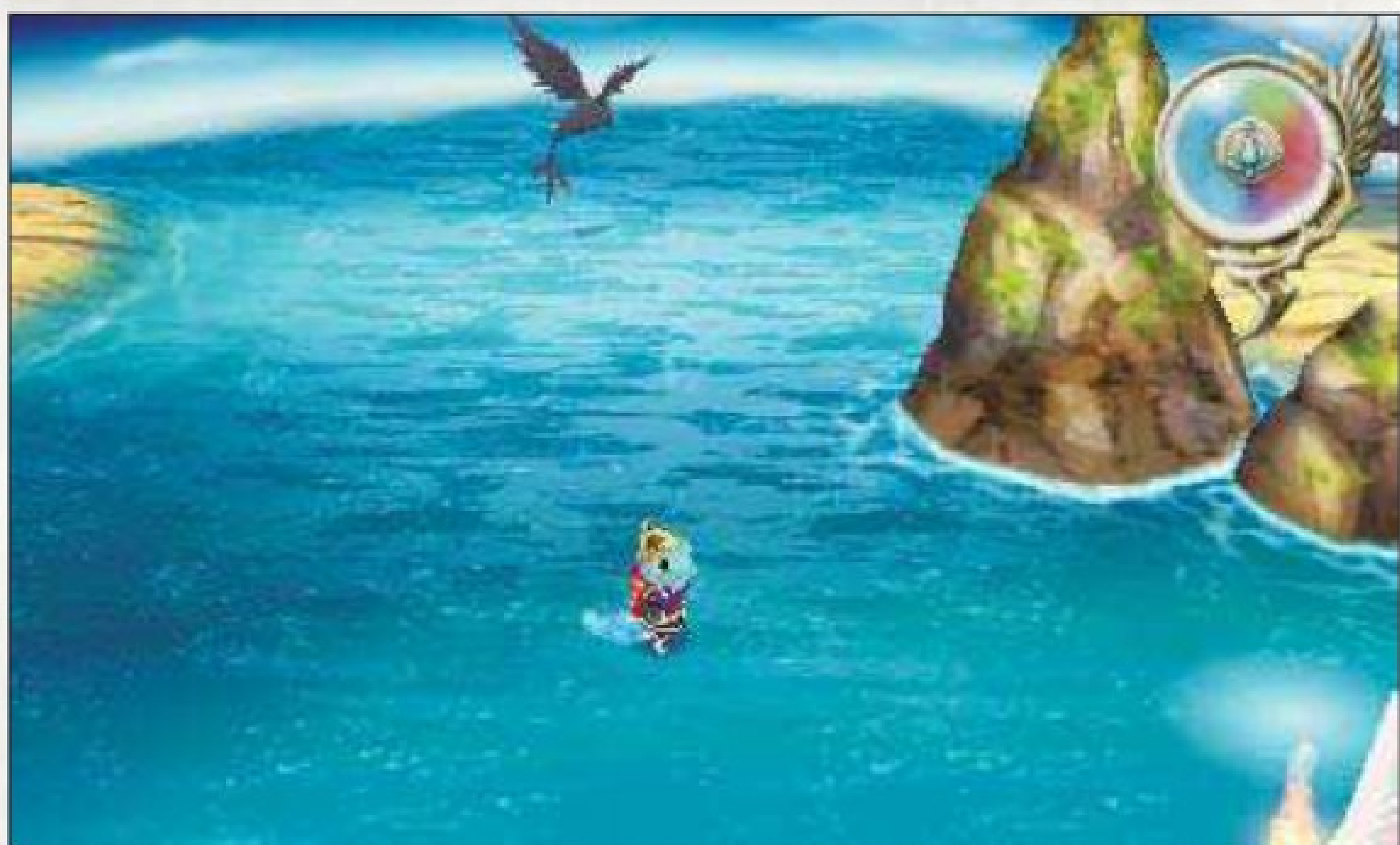
沸き立つ海

虽然说是“海”，但是这个地图是炎属性占上风，在这里敌我的战技威力都会上升，即使是杂兵也不容小觑。被间歇泉喷中的话，会削减HP的最大值，移动的时候需要小心。在这个地域中也会分布着巨大的鸟蛋，调查后往往都会出现好几只コアトル与玩家战斗，如果没有出现的话则直接获得“巨鸟のタマゴ”。由于コアトル会使用全体攻击，加上炎属性的加成，玩家可能撑不过一轮，所以调查鸟蛋前务必记得存档。在新大陆上浮后，沸き立つ海会从世界地图上消失。

ⓐ 海岸温泉



1 拥有水属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。



ⓑ 海上の道



海中潜伏着的阴影会追踪靠近的玩家。不过与其接触后出现的リザ−ドマン和レッドホットリザ−ド并不算太难对付。

1 拥有风属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的塔。

2 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ウォ−ムアップ”，为炎属性精灵术，可以提高一名角色的攻击力。

3 从这个出口离开，可以获得海の遗迹的地图。

海の遗迹

作为第三个歌う岩のかけら的所在地，这个地域自然是炎属性比较强。和沸き立つ海一样，有着数量优势的杂兵所带来的战技伤害不容忽视。入手了风属性的歌う岩のかけら的话，可以增强风属性来削弱战技的伤害，或者使用水属性精灵术スプラッシュウォール来提供保护。进入战斗后，玩家应该选择一名战术为“リードオフ”的角色迅速施行其中一种应对法。当然，两者可以并用的话那真真是极好的。复活此处机能之后，回去和冒险王对话可以获得酬劳。



ⓐ テクト・フォルム



1 将海の遗迹的地图卖给商人后，此处会出现NPC，可以从两名不同的NPC处学会战术“リ–ドオフ”和“リカバ–”。

2 新大陆上浮之后，在这里可以获得大砂漠的地图。





ⓑ 埋もれた遺迹



1 拥有风属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。

2 拥有水属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。

3 拥有炎属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹，同时会破坏掉同一层中挡路的瓦砾。



4 获得ささやく岩のかけら，固有术为“インフレイム”，为炎属性的单体攻击精灵术。

埋もれた遗迹B1



1 拥有风属性的歌**う**岩**のかけら**时，可以启动此处的遗迹，同时启动传送装置。

2 拥有炎属性的歌**う**岩**のかけら**时，可以启动此处的遗迹。

3 拥有炎属性的歌**う**岩**のかけら**时，可以启动此处的遗迹，同时会破坏掉同一层中挡路的瓦砾。

4 获得**ささやく**岩**のかけら**，固有术为"**ホットショット**"，为炎属性的单体攻击精灵术，威力比**インフレイム**要高。

5 将海の遗迹的地图卖给商人后，此处会出现NPC，和他对话可以休息。



埋もれた遗迹B2



和生臭い风洞一样，这里的地面会频繁地喷出蒸汽，一旦被命中就会削减HP最大值，要小心躲避。这个场景中有两个通往埋もれた遗迹最深部的出口，建议先走西南角的出口去回收ささやく岩のかけら，再走东南角的去挑战BOSS。

1 在新大陆上浮之后，调查此处的斧头，会出现BOSS**レッドドラゴン**。攻略方法可以参考后文"砂漠**のダンジョン**"→"砂漠**の**洞窟"部分。

2 拥有炎属性的歌**う**岩**のかけら**时，可以启动此处的遗迹。

3 拥有水属性的歌**う**岩**のかけら**时，可以启动此处的遗迹。同时南侧两座桥上的熔岩会被冷却，变得可以通行。

4 获得炎属性的"歌**う**岩**のかけら**"，此后可以在战斗中与炎属性精灵缔结契约。

埋もれた遗迹最深部



这个场景的地面会喷出岩浆，和蒸汽是一个道理，注意回避。

1 拥有水属性的歌**う**岩**のかけら**时，可以启动此处的遗迹。同时一旁的熔岩会被冷却，变得可以通行。

2 获得**ささやく**岩**のかけら**，固有术为"**フレイムスロワ–**"，为炎属性的全体攻击精灵术。

3 拥有水属性的歌**う**岩**のかけら**时，可以启动此处的遗迹。同时一旁的熔岩会被冷却，变得可以通行。

4 此处需要与BOSS**ジュエルゴ–レム**开战。与另外两名同名BOSS不同，只要保持一名角色持续地释放**スプラッシュウォ–ル**，就没有和BOSS争夺炎精灵契约权的必要。剩下两名角色就用战技尽情招呼BOSS即可。将BOSS诱导到下方接近水之遗迹的地方战斗更是会轻松许多。胜利后获得**ゴ–レムコア**:炎。

埋もれた遺跡2F



1 拥有炎属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹，同时会破坏掉同一层中挡路的瓦砾。

2 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ヒ–トプル–フ”，能张开炎之障壁来减少物理攻击和冷气的伤害。

3 拥有水属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。同时一旁的熔岩会被冷却，变得可以通行。

4 此处同样会有邪气笼罩，调查后发生二连战。获得ゴ–レムコア:炎之后调查最里侧的球体，可以复活海の遗迹的机能。

岬の废村

此处没有地图，也不会发生战斗。获得三个歌う岩のかけら之后，在此处可以触发事件，让新大陆上浮。新大陆上浮后，沸き立つ海就会消失，如果地图还没有完成的话，记得先回去一趟。

村落迹



和面前的ココ对话获得道具后，往场景的深处走，可以前往石碑の丘。左方的路要在推着滑杆向前的同时左右摇动才能下去。

石碑の丘



两旁可以分别获得固有术为“アンチポイズン”和“アクアヒ–ル”的ささやく岩のかけら。集齐三个歌う岩のかけら的情况下，调查最深处的石碑，就可以让新大陆上浮。新大陆上浮之后，回到此处可以获得“グレ–トクラック”的地图。

グレ-トクラック

这个场景连接着旧大陆和新大陆，也正式宣告游戏进入了后半部分。场景内分布着蜂巢，会摇晃的蜂巢一旦靠近就会出现大量的キラ–ワスプ，对于初到此地的玩家来说还是需要提防的对手。这个地域有三个出口，从不同的出口离开，会获得不同的地图。



山々を望む丘



1 启动此处的炎之遗迹，会点燃一旁的火炬，让场景北侧的怪物消失。

2 启动此处的风之遗迹，会同时启动传送装置。

3 启动此处的水之遗迹，一旁的湖水会结冰，变得可以通行。

4 获得**ささやく岩のかけら**，固有术为“**ウォ-ルブレイカ-**”，是释放暴风、在一段时间内破坏敌我障壁的风属性精灵术。

5 从这个出口离开，会获得**テ-ブルマウンテン**南的地图。

6 从这个出口离开，会获得**テ-ブルマウンテン**西的地图。

7 从这个出口离开，会获得船**の**森的地图。

8 将**グレ-トクラック**的地图卖给商人后，此处会出现NPC，和他对话可以休息。

9 将**グレ-トクラック**的地图卖给商人后，此处会出现NPC，可以从三名不同的NPC处学会战术“**プレス**”、“**マッチアップ**”和“**ストライク**”。







テ-ブルマウンテン

テ-ブルマウンテン根据东南西北四个方位分为四处，每处只包括一个场景。这四个地方从世界地图上同一个点进入，但是彼此之间并不相连。テ-ブルマウンテン的场景分布了许多仙人掌，这些仙人掌会散发延缓角色行动速度的花粉，被怪物追的时候要小心避开。而玩家所熟悉的翼兽的巢在这里也会出现。每个场景有一只强化的杂兵作为BOSS，不过BOSS的出现是随机的，不一定能遇上。在テ-ブルマウンテン可以学到最后几个战术。如果玩家离开テ-ブルマウンテン时发现还没有学齐13个战术，最好结合前文的表格看看漏掉了哪一个，全部掌握了才方便应对游戏后期的高难度战斗。

猛禽の登山道（テ-ブルマウンテン南）



1 启动此处的风之塔，会同时启动传送装置。要调查塔需要从东侧登上高台。

2 一定几率出现巨大的怪物身影。接触后与BOSS**エルダ-コアトル**开战。只要张开障壁的话，并不是十分强大的对手。

3 在没有获得**テ-ブルマウンテン**东的地图的情况下，到达此处可以入手该地图。

冰龙の登山道（テ-ブルマウンテン西）



1 一定几率出现巨大的怪物身影。接触后与BOSS大冰龙开战。其招式“**ブレス**”杀伤力很高，用炎属性精灵术“**ヒ-トプル-フ**”可以有效降低伤害。

2 在没有获得**テ-ブルマウンテン**北的地图的情况下，到达此处可以入手该地图。

3 将**テ-ブルマウンテン**西的地图卖给商人后，此处会出现NPC，和他对话可以休息。

4 将**テ-ブルマウンテン**西的地图卖给商人后，此处会出现NPC，和他对话可以学会战术“**タ-ンオバ-**”。



雷龙の登山道（テ-ブルマウンテン东）



1 击倒此处的虫形敌人，石柱会倒下，形成桥梁。

2 启动此处的炎之塔，会点燃一旁的火炬，让火炬附近的怪物消失。



3 一定几率出现巨大的怪物身影。接触后与BOSS大雷龙开战。由于对雷属性攻击没有有效的防护手段，玩家要尽量提高角色的雷耐性之后再开战。

4 获得**ささやく岩のかけら**，固有术为“**エアリアルガ-ド**”，为风属性精灵术，可以让我方一名角色完全免疫射击属性的招式。





5 将**グレ-トクラック**的地图卖给商人后，此处会出现NPC，可以从两名不同的NPC处学会战术“**アフタ-ハンド**”和“**ブレ-ク**”。

火龙の登山道（テ-ブルマウンテン北）



1 击倒此处的虫形敌人，石柱会倒下，形成桥梁。

2 启动此处的水之塔，一旁的河流会被冻住，变得可以通行。

3 获得**ささやく岩のかけら**，固有术为“**ステイシスフィ-ルド**”，为水属性精灵术，可以提高我方一名角色对各种异常状态的耐性。

4 一定几率出现巨大的怪物身影。接触后与BOSS大火龙开战。用**スプラッシュウォ-ル**就可以有效地降低它的伤害。

沼龙の领域

这个地域当中每个场景都分布着沼泽。在沼泽当中，角色的移动速度会降低，变得很容易被怪物追上。大部分场景的沼泽中会出现游动的鱼影，一旦接触到就会出现强敌沼龙。沼龙除了高攻击力和凶狠的全体攻击招式之外，偶尔还会使用单体即死技能，所以角色当中至少要保证有两名会回血。沼泽中还会长出一种发光的花，虽然看上去漂亮，一旦被它炸到了可是会扣减HP最大值的。



ⓐ 草地と沼地



1 启动此处的炎之遗迹，一旁的蜘蛛网会被烧毁，角色可以前往西北角的出口。

ⓑ 岛から岛へ



从这个场景开始，沼泽中会出现沼龙。它有着固定的移动轨迹，不会追踪角色，玩家注意避开便安全了。

1 启动此处的风之遗迹，可以增强周围的风属性力量。



ⓒ 狩猎区画



1 启动水之遗迹之后，在沼泽里的行动速度会恢复得跟平地一样。

ⓓ リザ-ドマンの王国



1 启动炎之轨迹，会烧毁正中央的小岛入口的蛛网，玩家可以取得小岛上的宝箱。

2 启动水之遗迹之后，在沼泽里的行动速度会恢复得跟平地一样。但这个遗迹会影响和グリ－ンドラゴン的战斗。如果在战斗中想要比较容易维持风属性占上风的话，最好待BOSS战后再启动这个遗迹。

3 此处会遇上BOSSグリ－ンドラゴン，对话时选项会根据角色有所不同，不

过选择第一项就是妥妥的开战。这个BOSS可能是游戏中除最终BOSS外最难对付的，玩家一定要做好充分的准备再来挑战。首先，所有角色的HP最大值最好要在500以上，身着的防具性能至少要有20（推荐**ライトプレ-ト**），火耐性和异常状态耐性必须是最高（即两个圆圈）。其次，最好全员掌握水属性防御术**アンチポイズン**、**アクアヒ-ル**、**リフレッシュ**和**スプラッシュウォ-ル**，至少也要保证防御角色和辅助角色掌握，辅助角色最好还会炎属性精灵术**リヴァイヴァ**。最后，辅助角色装上水属性和风属性的歌**う**岩**のかけら**，攻击角色装上炎属性的歌**う**岩**のかけら**和特注药箱（有救命箱那就更好了）。

BOSS的招式要数“猛毒**のブレス**”和“**ナパ-ムボム**”最为棘手。**ナパ-ムボム**是所有龙都有的大招，全体炎属性附带即死效果，用**スプラッシュウォ-ル**可以有效降低伤害，至于即死效果真的就要看运气了，不想碰运气的话可以用**リヴァイヴァ**给其中一名角色附加复活效果。而猛毒**のブレス**，除了提升异常状态耐性和增强风属性力量之外，没有任何可以降低其伤害的方法，再加上其附带的中毒效果，可以说是BOSS最恶心的招式。BOSS偶尔还会跟水属性精灵缔结契约，每个回合回复999的HP，要第一时间将契约权抢回来。

玩家平时攻击可以采取“防御**マッチアップ**+辅助**リ-ド オフ**+攻击**ストライク**”的阵型。防御角色在HP不多时全力防御，而HP多的时候可以使用反击技，在辅助角色忙不过来时偶尔帮忙回血或施展**スプラッシュウォ-ル**。辅助角色要帮其他角色回血、解除中毒状态，维持**スプラッシュウォ-ル**，并偶尔使用大**いなる**呼**びかけ**：风来增加场地的风属性，降低猛毒**のブレス**的同时提高SP的回复。攻击角色则全力进攻，不过在队伍受到重创时要帮忙回血。在BOSS用猛毒**のブレス**将队伍打成重伤、或者是与炎属性精灵缔结了契约的时候，则最好转成“防御**マッチアップ**+辅助**ブレ-ク**+攻击**リ-ド オフ**”的阵型。如果是前者的情况，辅助要帮伤势最重的角色回血并解毒，如果实在救不回来了可以使用**リヴァイヴァ**，攻击角色也帮忙回血；如果是后者，辅助最好用大**いなる**呼**びかけ**：风来降低伤害，而攻击角色则用大**いなる**呼**びかけ**：炎来尝试抢回契约权，否则一招强化过的猛毒**のブレス**有可能让队伍团灭。如果攻击角色擅长精灵术，可以让辅助角色一直使用大**いなる**呼**びかけ**：风，来让风属性一直占上风，这样可以把猛毒**のブレス**的伤害降到最低。缺点在于，每回合的HP回复量以及回血的精灵术的回复量都会降低，**スプラッシュウォ-ル**的持续时间减短，一旦队伍受到重创，就很难重振旗鼓。小编建议玩家还是让场地维持在水属性，用炎属性精灵术强化战技连续攻击，只要HP最大值和防御性能够高，注意及时回血，以及BOSS不连发猛毒**のブレス**的话，胜利就只是时间问题。



4 获得**ささやく**岩**のかけら**，固有术为“**ミスティックスプレ-**”，为水属性精灵术，可以降低一名敌人的精灵术的威力。



小島巡り



1 启动水之遗迹，在沼泽里的行动速度会恢复得跟平地一样。同时在西北角出现歌**う**岩。

2 获得**ささやく**岩**のかけら**，固有术为“**リフレッシュ**”，为水属性精灵术，可以大幅度回复一名角色的HP，并为其解除异常状态。

ⓕ 大地のへそ



1 启动水之遗迹，在西侧沼泽里的行动速度会恢复得跟平地一样。

2 获得ささやく岩のかけら，固有术为“エアーパラソル”。要从北侧的出口旁跳到瀑布上才能够靠近这个歌う岩。

3 将沼龙の领域的地图卖给商人后，此处会出现NPC，和他对话可以休息。

4 在没有获得底なし洼地的地图的情况下，到达此处可以入手该地图。

底なし洼地

所有区域都是邪属性比较强，在这个地域中用精灵术作为主力输出会比较有效率。场景的地面有时会分布着成排的孔，那是针刺陷阱，会有规律地伸出针来，一旦被碰到就会削减HP最大值，一定要看准时机再通过。将影の国的BOSS击败后，回去和冒险王对话，可以获得报酬。

ⓐ 底なし洼地一丁目



1 启动此处的炎之轨迹，可以减少场景中央出现的敌人。

2 启动此处的风之轨迹，会同时启动一旁的传送装置。

3 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ヒプノシス”，是可以让一名敌人陷入睡眠的炎属性精灵术。



ⓑ 底なし洼地三丁目



这里的地面会出现亮点，是带有传送功能的洞穴，一旦被碰到就会传送到固定地点。有些地点只能通过这种洞穴到达。如果不想被传送的话，就要等到洞穴熄灭时再通过。在这个场景中会发生事件，玩家能够获得剧情道具，而吉祥物角色ココ则从此消失，这样一来玩家在砂漠のダンジョン→ネコ族の森当中就无法获得装备。由于该剧情道具不一定要在此处获得，不想ココ消失的玩家可以回避该事件。

1 与此处的ココ对话，ココ会消失并遗落道具。拾取ココ遗落的道具，就会触发战斗，进入和影人的战斗。这个影人会使用全体攻击招式“サンドストーム”，在邪属性比较强的这个地域中会造成比较大的伤害。玩家最好用大いなる呼びかけ：炎来让炎属性占上风，然后用战技攻击。影人的战技“ダブルクロー”虽然也会变强，但是只是单体攻击，可以让防御角色挡下来或反击回去。战斗胜利后

获得剧情道具ゴ－レムコア：邪。

2 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ウインタ－ブラスト”，是风属性的全体攻击精灵术。



3 此处为风之遗迹，对影人战没有影响。

ⓒ 底なし洼地二丁目



1 此处的水之遗迹启动之后并不会增强周围的水属性力量。

ⓓ 底なしの底



1 启动此处的炎之遗迹后，敌人的数量会大幅减少。

2 将底なし洼地的地图卖给商人后，此处会出现NPC，和他对话可以休息。

3 虽然不是视界不良域，但是此处会出现影人，经过时要留意。

ⓔ 影の国



初次到达此处时必定是处于视界不良域的状态，只有启动两个特定的炎之轨迹后才能解除。要在狭小的视界中躲开针刺陷阱和传送陷阱，以及强大的影人，并不是一件容易的事，玩家一定要频繁存档。

1 启动此处的炎之遗迹，敌人的数目会减少。两个同时启动后会解除视界不良域。东侧的遗迹由于BUG的原因不会在地图上显示。

2 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ファイアクラッカ－”，是炎属性的全体攻击精灵术。

3 通过此处的传送陷阱，可以到达东南角的独立区域，获得ささやく岩のかけら，固有术为“ウォ－ルブレイカ－”。

4 此处为水之遗迹，启动后会影响BOSS战。

5 如果没有在底なし洼地三丁目获得ゴ－レムコア：邪的话，可以在此处入手。

6 持有ゴ－レムコア：邪的话，可以开启此处的大门，之后会进入和3名影人的BOSS战。如果在底なし洼地三丁目触发了和影人的战斗，则此处有2名影人。影人的攻击以战技为主，只要展开障壁的话不会有太大的问题，还可以伺机用反击技蹭血。影人会使用单体即死技能，所以至少要保证队伍中有2名角色能够回血。红色脸的影人会使用全体攻击“スウィング”，比较棘手，所以攻击时要优先将其解决。战斗胜利后获得关键道具“影石”。



船の森

这个地域中有许多虫型的敌人，它们会有规律地行动，且不会理会玩家操纵的角色。一旦遭遇了它们便会和船型的敌人开战，这些船型的敌人会使用强力的射属性攻击，可以用风属性精灵术エアーパラソル或エアリアルガード来应对。

ⓐ 船の森一丁目



这个场景的中央部分，必须经由船の摩天楼、从东南角的入口进来才能到达。

1 此处的废旧木材都是可以跳过去继续前进的。

ⓑ 船の摩天楼



1 将船の摩天楼的地图卖给商人后，此处会出现NPC，和他对话可以休息。

2 此处的废旧木材都是可以跳过去继续前进的。

3 靠近此处会发生BOSS战。如果玩家是按照小编推荐的顺序攻略的话，敌人并不算难对付。敌人的阵容为“万年岩+フナムシ×3”，如果角色的平均HP没有300以上，光是フナムシ的“全弹发射”连发就能让队伍团灭。开战后应第一时间使用大いなる呼びかけ：风，然后第二回合使用エアーパラソル，为此最好把辅助角色的战术设置为“ブレーク”，其余两名角色则采取“ターンオバー”或“マッチアップ”的战术进行防御，务求撑过最初两个回合。从第三回合起，防御角色全力防御，或在队伍HP充裕时用反击技；辅助角色要维持场地为风属性来降低万年岩的“デビルレイン”的伤害，有余力时还可以对队友使用エアリアルガード；攻击角色则结合充裕的SP，尽快削减敌人数目。

4 拥有影石的情况下，从这个出口离开，会获得精灵の泷的地图。



大砂漠

本作中最奇怪的地域。虽然玩家是入手了“地图”才来到这里的，但是大砂漠的任何一个场景都无法绘制地图，再加上4个场景当中，还有3个场景同名、都叫做“砂漠のどこか”，这些因素很容易让玩家在大砂漠中找不着北。三个“砂漠のどこか”场景中都分布着流沙和海市蜃楼，掉入流沙会随机到达某个“砂漠のどこか”（也可能回到原来的那个），而在海市蜃楼处按A键，则会被随机传送到另外的场景。海市蜃楼大多是其他地域的场景的图像，会将玩家转移到图示的场景；而特定的海市蜃楼会把玩家转移到砂漠のダンジョン，具体可以参考后文“砂漠のダンジョン”部分。需要注意的是，海市蜃楼并非一定会传送玩家，存在按A键后却留在原地的情况。

大砂漠及之后的砂漠のダンジョン均为炎属性占上风的地域，再加上无法绘制地图（也就是不存在弱化的现象），战斗的难度很高。玩家第一次到达时一定要频繁存档，同时在战斗中让战术为“ブレーク”尽早使用大いなる呼びかけ：风并张开障壁，以避免全灭。待队伍的水平提高后，可以反过来利用炎属性精灵的力量，用战术“レイド”展开速攻剿灭敌人。

大砂漠の玄关口

大砂漠的入口，没有任何玄虚，直接走到最深处会随机到达某个砂漠のどこか。从砂漠のどこか的边缘离开时，也有一定几率回到大砂漠の玄关口。

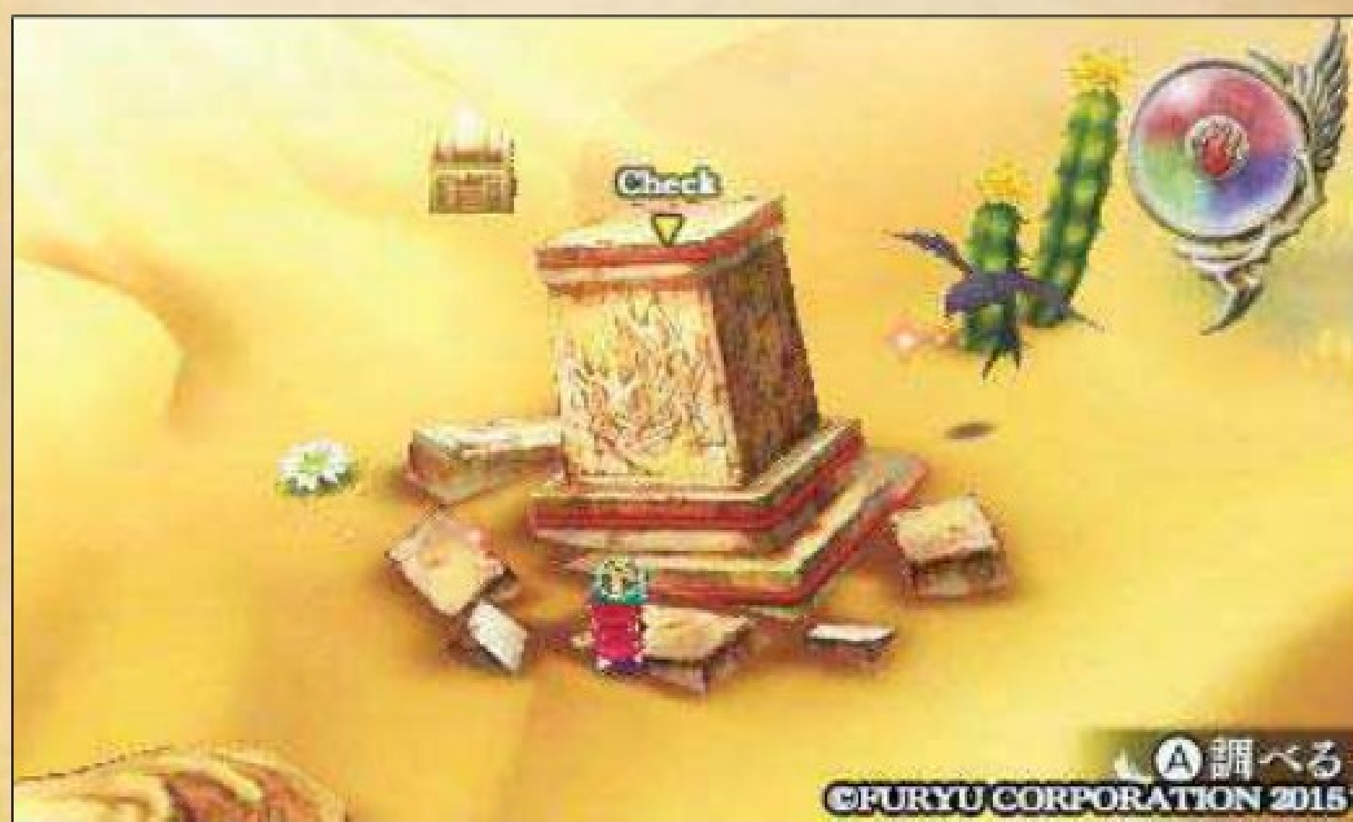
砂漠のどこか 一



北端的绿洲为最显眼的特征。在西部有水之遗迹，西北部则有炎之遗迹。启动水之遗迹后，绿洲中的水会结冰，可以拿到湖中央的ささやく岩のかけら，固有术为“リヴァイヴァ”，是炎属性精灵术，能够让一名角色一定回合内，一旦进入战斗不能的状态，即时原地复活。

砂漠のどこか 二

西部有风之遗迹，东南角则有炎之遗迹，除此之外没有任何特别之处的场景。



砂漠のどこか 三

西南端有风之遗迹，东南端则有炎之遗迹。启动风之遗迹后，在西南方向会出现歌う岩。调查后会获得ささやく岩のかけら，固有术为“ベルセルクル”，为炎属性精灵术，能够让一名角色进入狂战士状态。

砂漠のダンジョン

这个地域隐藏在大砂漠当中，需要通过海市蜃楼进行转移才能进入。砂漠のダンジョン共包括5个场景，而且场景之间互不相连，一旦退出场景就会回到世界地图，想要再次进入只能回到大砂漠找到对应的海市蜃楼。右边列出对应的海市蜃楼的模样。部分海市蜃楼的出现率比较低，出现了最好抓住机会，将场景彻底探索后再离开。

砂漠のオアシス



砂漠の岩山



砂漠の洞窟



砂漠の岩屋



ネコ族の森



砂漠のオアシス

西侧有一个巨大的怪物身影，接触后会和BOSSラミア及其一班手下开战。BOSS的手下总共有4种构成模式，不同模式间难度差别也很大。如果玩家想要轻松胜利的话，最好用“SL大法”刷出“ラミア+ドラコニアン×4+コバルトの旋风×2”的构成。此战胜利后，可以从其身后获得ささやく岩のかけら，固有术为“クリアランス”，是水属性的异常状态解除技。



砂漠の岩山

从北侧绕到东面，再一直走到最西端，会看到一个巨大的虫子，接触之后就要和BOSSバガークイーン开战。BOSS的手下有2种构成，刷出“バガークイーン+キラーワスプ×4+レッドジャケット×2”的配置会好打许多。バガークイーン往往起手就会使用强力的全体攻击“振动波”，第一回合最好全员防御撑过去。振动波和另一招全体攻击“ブレス”，可以通过增加风属性力量来减少其伤害，辅助角色最好抽空使用大いなる呼びかけ：风来维持。此战胜利后，可以从其身后获得ささやく岩のかけら，固有术为“ウィンドトリップ”，是风属性的精灵术，一定几率让1名敌人气绝。



砂漠の洞窟

洞窟的东南角可以获得ささやく岩のかけら，固有术为风属性单体攻击精灵术“エルフショット”。而在洞窟的东北角，可以与BOSSレッドドラゴン开战。BOSS的全体喷火攻击“业火のブレス”杀伤力很高，开战前务必要提高所有角色的热抗性，在战斗中还得频繁维持スプラッシュウォール来减少伤害。BOSS会频繁使用物理攻击，这个交给防守队员应付，趁机使用反击技可以蹭掉不少HP。不过战斗场景是炎属性居上风，若是防守队员漏接了BOSS的攻击会相当痛，辅助角色最好使用大いなる呼びかけ：水来将场地维持在水属性，提高每回合回复的HP，降低喷火攻击的伤害，同时延长スプラッシュウォール的维持时间，一举三得。除此之外，BOSS还有一招全体攻击“ヘルナパーム”，虽然伤害不算高，但是附带即死效果。如果运气不好，有可能三名角色同时归西，所以战斗前务必要存档。



根据玩家的攻略顺序，此处的BOSS有可能变成沼龙の领域的グリーンドラゴン或神々の顶的ブラックドラゴン。应对方法请查看相关部分。

砂漠の岩屋

往东南角的通道往西南方向走，会遇见BOSSマスターマクンバ。其手下同样有好几种构成，不过固定至少有3只マクンベロナ，其炸弹投掷攻击会对我方全员造成很高的伤害。此战的要点在于先用全体攻击技将手下全部放倒，剩下BOSS一人就好对付很多。玩家可以采取两名角色防御加战术“ストライク”、以最后的强力一击来绝地反攻，或者是全员“レイド”快速抢攻。将BOSS击败后继续往前走能看到歌う岩，可以获得ささやく岩のかけら，固有术为火属性的防御障壁“サンライトカーテン”。



ネコ族の森

如果没有在底なし洼地触发事件导致ココ消失的话，在这里的北面可以和它对话，获得翼のサンダル。

神々の顶

在世界地图上进入精灵の泷，会到达拥有壮观的瀑布的巨人の喉笛，之后继续往左走，便会到达神々の顶。这里出现的杂兵基本都已经达到了游戏中最强的水准，尤其是会使用反击技及强力全体攻击的“魔龙”，更是需要玩家小心应对。不过把这里的地图卖给商人后，魔龙便不会再出现。玩家在这个地域中的目的是要集齐三个ゴ-レムコア来前往幻の都。当拿到其中一个ゴ-レムコア之后，在一合目便会出现BOSSブラックドラゴン，之后ブラックドラゴン会在不同的场景出现。由于和它没有对战的必要，如果玩家不想开战只要切换场景将它刷掉即可，要开战的话，建议选择风属性占上风的九合目。打法详见后文。

ⓐ 一合目



1 集齐三个ゴ-レムコア之后，启动此处的球体，就可以前往幻の都。

2 启动这里的水之遗迹之后，一旁的湖水会结冰，角色可以前往东北角的出口。

3 连接九合目的传送装置。要到达西南角的区域，第一次只能从九合目传送过来。

4 启动这里的炎之遗迹后，会破坏一旁的废墟，之后该区域可以直接从一合目到达。

5 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ヒ-トプル-フ”。

ⓑ 三合目



1 此处的炎之遗迹启动后会影响与ジュエルゴ-レム的战斗。如果玩家担心战力的话，可以先过来启动后再开战。

2 此处要再战风属性的ジュエルゴ-レム。虽然它增加了新的招式，但是只要有一个角色不间断地使用大いなる呼びかけ：风，BOSS就无计可施。其余两名角色可以在SP充裕的状态下，用各种招式料理BOSS。胜利后得到ゴ-レムコア:风。

ⓒ 五合目



1 启动这里的水之遗迹之后，西南角的湖水会结冰，角色可以到达ジュエルゴ-レム所在的高台。

2 此处再战火属性的ジュエルゴ-レム。同样，只要不间断地使用大いなる呼びかけ：炎，BOSS就只能使用伤害不高的战技攻击，而我方趁机使用高威力战技可以打出十分可观的伤害。胜利后得到ゴ-レムコア:炎。



3 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ブレ-ドスト-ム”。

4 此处为风之遗迹。

d 七合目



1 获得ささやく岩のかけら，固有术为“フレイムスロワ–”，为炎属性的全体攻击精灵术。

2 此处为风之遗迹。

e 九合目



九合目因为风属性比较强，ブラックドラ



ゴン的“强酸のブレス”的伤害会大大降低。只要不是连发，靠水属性契约每回合的HP回复就能撑过去。剩下有威胁性的招式，就是所有的龙共通的“ヘルナパーム”，只要开着スプラッシュウォ–ル就能抵挡。九合目由于是风和邪属性占上风，所以用精灵术来攻击的效果会比较好。这个战术惟一的缺点是战斗会拖很久，如果玩家对自己的战术安排有自信，可以考虑在炎属性比较强的区域用战技来快速决胜负。

1 启动此处的风之遗迹，西侧的传送装置便会启动。

2 启动此处的炎之轨迹，废墟会被清除，东侧通往歌う岩的道路变得可以通行。

3 此处为水之遗迹。

4 获得ささやく岩のかけら，固有术为“プリズマティカ・レイ”，是水属性精灵术，一定几率让全部敌人的精灵术的威力下降。

5 与水属性的ジュエルゴ–レム战斗，打法和另外两个大同小异。胜利后得到ゴ–レムコア:水。

幻の都

最终BOSS的所在地。地形看上去错综复杂，但是在一周目的时候有许多废墟挡路，其实只有一条路可以走。途中不断会有神人靠近队伍并说话，选择第一项的话神人会粉碎，粉碎的同时一定几率出现影人和队伍战斗，而选择第二项则会退回幻の都的出口。一周目时玩家大可无视神人，直奔主题与神将ケルビム开战。战胜他之后，继续往里走，就会进入与最终BOSS的二连战。开战前，辅助角色装上水属性和炎属性的歌う岩のかけら，攻击角色则拿上风属性的。全员尽量提高除电气以外耐性，尤其是光属性耐性要保持有○。

神将ケルビム



这个BOSS的普通招式并没有什么特别，但是一招“火炎の一薙ぎ”可以将队伍集体送回老家，有时BOSS还会连续几个回合用这一招。比较慎重的打法是把场地维持在水属性，同时一直开着スプラッシュウォ–ル，减少“火炎の一薙ぎ”的伤害，如此一来解决BOSS也就是时间问题。击败BOSS时，会低几率掉落最强大剑ラハト・ケルブ、极低几率掉落腕部防具パンジャ・トウバン。得到这两件装备后，在多周目的时候，可以在商人的掘り出し物处购买（详情请看最后的“通关之后”部分），有实力的玩家可以试着刷一下。

神の王アミリウス&星杯



最终BOSS的第一形态。将星杯破坏之后就会进入第二场战斗，由于アミリウス会使用反击技，所以切忌使用能攻击对方全体的战技，专心攻击星杯即可。アミリウス会使用战技和光属性攻击，两者均可以用反击技反弹伤害。星杯会不断变换颜色，变成红、绿、蓝、紫这四种颜色的时候，会和对应颜色的精灵缔结契约，并使用同属性的精灵术进行攻击；而颜色快速变换的时候，则会随机缔结契约和使用精灵术。精灵术的威力对于走到这里的队伍来说并不可怕，可怕的是和水属性缔结契约时敌方会回复999的HP。当看到星杯变成蓝色或彩色的时候，我方的辅助队员最好采取“アフターハンド”或“ストライク”的战术，务求在星杯之后出手，把水属性精灵契约权抢回来。

此战队伍的平均HP最好有500。防御角色专心防御，HP充裕时使用反击技。辅助角色要维持最强障壁サンライトカ-テン，最好还能给攻击角色释放一个ベルセルクル增强攻击力。攻击角色则专注攻击，务求尽快破坏星杯。由于两场战斗是连续的，所以这一战要保证没人倒地，不然第二战会比较呛。

星杯



受到一定伤害后，神の王アミリウス与星杯合二为一，强大的精灵力让精灵秤都爆掉了，因此此战无法查看精灵之间的势力。星杯每回合会行动1～3次，还会使用全体攻击的精灵术，因此凭感觉把场地维持在水属性是很有必要的。サンライトカ-テン也不可少，不过由于水属性场地的缘故，持续时间会变短。BOSS的大多数招式都是可以反击的，因此队伍中派两名角色采取防御战术+反击技的话，BOSS对我方基本就无法造成伤害。再加上攻击角色的全力猛攻，胜利只是时间问题。



通关之后

击败最终BOSS后，队伍会回到冒险王处，并获得10000st作为奖励。离开イニティウムの街，就会播放结局动画，宣告通关。通关后可以继承存档进行二周目，一周目选择的角色会有星星标记及“Clear”字样。二周目会继承的只有アヴァロンの书中的资料，其余金钱、道具、等级、招式全部清空。部分装备如果在アヴァロンの书中有其资料，那么在二周目时一开始就有可能在商人的掘り出し物处买到。此外，游戏的内容、系统等也会随着多周目逐渐开放。





继承装备

装备	编号	名称	获得方法
剑	10	イルミナティ	レッドドラゴン掉落
	26	オ－ロラオ－ラ	调查沼龙の领域中的视界不良域的闪光点 / ブラックドラゴン掉落
	36	レグルス	紫の暴君（砂漠の洞窟出没）掉落
大剑	6	ラハト・ケルブ	神将ケルビム掉落
斧	10	ズルカルナイン	リザ－ドロ－ド（沸き立つ海出没）掉落
枪	12	ブラックプリンセス	ラミアンプリンセス掉落
杖	12	グリフィスアッシュ	グリ－ンドラゴン掉落
弓	8	カンタ・セフィ－ロ	交易船ガレオン带回的交易品
盾	8	メテオロンシ－ルド	交易船ガレオン带回的交易品
	12	ヘキサプロテクタ－	紫の暴君（砂漠の洞窟出没）掉落
腕部装备	11	パンジャ・トゥバン	神将ケルビム掉落
饰品	45	バベルスト－ン	脸部紫色的影人掉落

多周目要素

二周目开始：菜单的“コンフィグ”处增加角色的第二种插画；幻の都的所有瓦砾会撤走，角色可以与所有的神人对话，所有神人粉碎后，将跳过与最终BOSS第一形态的战斗。

三周目开始：菜单的“コンフィグ”处增加角色的第三种插画。

七周目开始：若所有角色都用过一遍，通关时会发生追加事件。

八周目开始：酒场当中追加音乐队。



作为一款原创的RPG，本作的表现可以说是优秀。虽然3DS的机能表现力有限，但是游戏中确实呈现了不少美景，还原了在未知之地探险的感觉。考验策略性的职位切换和双次元战斗系统、充满变数的觉醒、取消等级和道具等设计等，让本作的战斗系统独树一炽，可以为各位尝惯了传统RPG的玩家解解腻。游戏的剧情讲述比较隐晦，角色之间也缺乏互动，想看故事的玩家说不定会有些失望。总体而言，本作难度较高，且适合喜欢在战斗中斗智斗勇的玩家。目前本作已放出了试玩版，玩家可以在正式购买前先尝试一下。





Guide 攻略透解 Through

戦国無双4-II SENGOKU MUSOU

PSV	动作・一骑当千		ACT
战国无双 4-Ⅱ			
战国无双 4-Ⅱ			
Koei Tecmo Games	日版	2015年2月11日	
1～2人	6264日元	对应PSV TV	

"《无双》系列"向来都有推出资料片的习惯，而《战国无双4-Ⅱ》便是作为4代资料片推出的系列新作。和以往不同，本作并未以"猛将传"为后缀，而是直接采用了"Ⅱ"作为游戏的副标题。本辑攻略不仅会给玩家们带来游戏的系统介绍，还会带来"无双演武"模式关卡的任务详解以及"无限城"模式的相关心得，希望能够对大家有所帮助。

系统详解

战斗画面



1	敌将名字及体力情况
2	连击数
3	同伴状态及当前作战方针
4	当前操作角色的状态。头像左下为练技槽、左上为练技数，右侧分别是体力槽和无双槽
5	当前选择技能及已发动技能效果
6	士气槽及战场地图
7	当前区域持旗兵数量
8	当前触发任务的相关情报
9	击破数

战场任务

本作依然有丰富的战场任务等待着玩家去完成，这些战场任务会影响到士气的升降与战局的发展，完成这些任务可以获得经验值作为奖励。战场任务分为主要任务与奖励任务，其中主要任务是每场战斗必定会触发的任务；而奖励任务都有一定的触发条件，但是在完成后可以获得金钱或武器作为奖励。想要触发所有的额外任务就必须时时刻刻注意战局变化，和副将兵分两路则可以较好地应付一些任务多发的情况。



士气强化

战场上的深红色与浅红色区域即为士气强化区域，其中的敌人各方面能力都会得到大幅度提升，武将也会进入斗气状态，所以在此区域中与敌人作战是非常不明智的。不过想要解除士气强化也很简单，第一种方法是击倒区域中的所有持旗兵，第二种则是通过击破敌方武将以及完成任务来降低士气，当然部分角色的觉醒技能也可以直接解除士气强化。与前作不同的是，本作在持旗兵的周围增加了盾兵，这些盾兵可以防御神速攻击，所以对付持旗兵还是采用普通或蓄力攻击为妙。

操作篇

基本操作

按键键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
方向键↑	同伴方针
方向键←/→	技能选择
方向键↓	技能使用
×键	影技/跳跃/受身/上下马/（防御中）侧移
○键	无双奥义/（长按）积蓄无双槽
□键	普通攻击
△键	神速攻击/蓄力攻击/杀阵
L键	防御/受身
R键	特殊技
背触板	唤马/（长按）移动上马
触摸屏（右上）	切换地图显示
触摸屏（右下）	无双极意
SELECT键	切换操作角色
START键	打开菜单

注1：按键的功能可以在“操作设定”中进行调整。

注2：服部半藏、女忍者、风魔小太郎、宁宁这4名角色可以进行二段跳，以通过其他角色无法通过的忍道（地图上以蓝色标记）。

注3：当我方武将进入气绝状态时，连打L、R、×、○、□、△键可加快恢复速度。

方针设定

通过在菜单中选择“方针设定”或按方向键↑可以对同伴下达指令。在“方针设定”界面中，玩家可以按△键切换各种方针，用左摇杆/方向键选定目标，三种方针分别为任意、待机与护卫。被下达“任意”方针的副将会根据选定目标的不同作出不同的行动，选定敌方武将时会攻击目标，将其击破后则会主动寻找下一个攻击目标（一般为任务目标），而选定我方武将时则会跟随其一同行动，并攻击附近的敌人，选定任意地点的话，副将则会移动到该地点后主动寻找其他攻击目标；被下达“待机”方针的副将则会在指定地点待机，并攻击附近的敌人；被下达“护卫”方针的副将则会追随玩家控制的武将一同作战。



攻击动作

本作的攻击动作分为4种，除了连按□键使用的通常攻击外，依然可以使用蓄力攻击、神速攻击以及特殊技这三种攻击方式。而武将的动作类型也与前作一样，根据其特性被分为了通常攻击型、蓄力攻击型、神速攻击型以特殊技型，通常攻击型的武将最多可以进行12段的通常攻击，蓄力攻击型武将的蓄力攻击可以进行3段派生，而特殊技型武将则可以使用多种不同的特殊技。下面将会给出通常攻击以外3种攻击的介绍，以及不同攻击动作对不同敌人产生效果的优劣性，以供各位玩家参考。

蓄力攻击： 俗称C技，在□键起手的特定通常攻击后按△键便可使用。C技通常会根据□键的输入次数来命名，比如□△被称为C2。由于本作与4代一样可以使用神速攻击，所以C1技依然被废除。不同动作

类型的武将可使用C技的种类和性能有所不同，通常攻击型武将可以使用C2～C9；神速攻击型、特殊技型武将虽然只能使用C2～C5，但部分C技会有两段派生；蓄力攻击型的武将也只能使用C2～C5，但每个C技都有三段派生。每一个武将都拥有着符合其特性的C技，而不同C技的特性与附加属性也有所不同，需要玩家在游戏中慢慢熟悉。

神速攻击：按△键起手，在特定攻击后按□键则可使用出作为收招的神速强攻击。神速攻击在不同攻击次数下可以派生出不同的神速强攻击，神速攻击型的武将可以派生出8种神速强攻击，而另外三种动作类型的武将只能派生出6种神速强攻击。神速攻击范围广、速度快，并且可以使武将进行位移，往往是对付杂兵的利器。

特殊技：特殊技是系列的一大特色，每个角色都拥有着独一无二的特殊技，这些特殊技涵盖了强化自身、回复同伴、攻击敌人等不同效果。其中特殊技动作类型的武将可以通过R键配合□键以及△键使出两种不同的特殊技，并可以对特殊技进行派生，而其他动作类型的武将则只有一种特殊技。除了新增加的武将井伊直政外，本作其他武将的特殊技与前作差别不大，因此就不再逐一列出，有需要的玩家可以参考《战国无双4》攻略中的相关介绍。



影技

影技消耗一格练技槽即可使用，用途则分为攻击与回避两种。在攻击时按×键使用影技可以使防御中的敌人破防，在连续的攻击动作中使用影技则可以取消出招硬直，利用前移的特性对浮空的敌人进行追打。而在受到攻击时，按×键则可以使



出影技回避从敌人的连续攻击中有效脱离，是高难度下的常用回避技巧。

杀阵

杀阵可以说是对武将使用的终结技，本作的触发方法依然分为三种：①普通情况下，在敌方武将体力较低并且气绝的情况下根据提示按△键发动，建议使用气绝几率高的C3进行触发；②在敌人攻击的瞬间，按L键弹反敌人的攻击后发动；③通过部分角色的防反特殊技触发。





无双极意

当武将积蓄满5格练技槽后，点击触摸屏右下角便可发动“无双极意”，发动后练技槽会徐徐减少，清零后“无双极意”状态便会解除。在该状态中，玩家控制的武将会处于全身无敌状态，攻击速度与攻击范围都会得到大幅强化，并且招式会带有该武将的得意属性。在“无双极意”中按○键发动大威力的“无双奥义・皆传”，不过在收招后会自动解除“无双极意”状态。



无双奥义

无双奥义需要消耗1条无双槽才可发动。武将在攻击敌人或受到攻击时都会积蓄无双槽，而在未满一条的状态下长按○键也可以主动积蓄无双槽，当然也可以通过战场上获得的回复道具进行回复。每名角色一开始只有一条无双槽，随着等级的提升可增加至3条。无双奥义大致可以分为4种，下面便为大家详细介绍。

无双奥义：通常状态发动的无双，没有附加效果。

无双秘奥义：濒死状态发动的无双，自带红莲属性。

无双最终奥义：即协力奥义，我方两名武将相邻，身上出现红色电流效果时可发动，威力更大且带有体力回复效果。

无双奥义・皆传：“无双极意”状态下发动的最强无双，会清空所有练技槽。





技能

本作取消了《战国无双4》中的携带道具、家宝、熟练度等系统，武器的附加特性也发生了改变。取而代之的则是全新的技能系统。技能被分为普通技能和觉醒技能两种，其中普通技能被则又分为攻击、防御、敏捷、辅助四类，并且有三个等级，需要从低到高逐个习得；而觉醒技能则类似于前作中的“家宝”，处于技能盘中央位置，需要阶级达到30才会解锁习得权，并且只有在习得后才能得知其效果。每一个武将的技能都需要在技能盘上由外向里习得，技能盘则拥有菱形、圆形、X字形以及四角形四种形状。每当习得一个技能后，其周围技能的习得权就会解锁，但是想要习得技能，还需要达到指定的阶级以及拥有足够量的兵法书。

兵法书分为不同的种类，可以用于学习不同类型的技能，其获得的方法有三种：①在杂货店中购买；②通过击倒敌人掉落；③挑战“无限城别馆”来获取奖励。不过在习得技能时也有节约兵法书的好技巧，如果需要学习的技能周围有两个以上的技能已经习得，则习得该技能所需的兵法书会减少，如果该技能周围的技能已全部习得，则该技能会自动习得。



普通技能

名称	等级	效果
技能类型：攻击		
攻击	1	攻击力上升10
	2	攻击力上升20
	3	攻击力上升30
猛攻	1	30秒内攻击力上升50%
	2	30秒内攻击力上升75%
	2	30秒内攻击力上升100%
灵妙	1	30秒内全部攻击赋予属性效果
	2	60秒内全部攻击赋予属性效果
	3	90秒内全部攻击赋予属性效果
勇猛	1	对敌将给予的伤害增加20%
	2	对敌将给予的伤害增加35%
	3	对敌将给予的伤害增加50%
神击	1	无双奥义的威力上升20%
	2	无双奥义的威力上升35%
	3	无双奥义的威力上升50%
破天	1	对浮空敌人给予的伤害增加20%
	2	对浮空敌人给予的伤害增加30%
	3	对浮空敌人给予的伤害增加40%
心眼	1	杀阵攻击的发动率上升（效果小）
	2	杀阵攻击的发动率上升（效果中）
	3	杀阵攻击的发动率上升（效果大）
明镜	1	无双极意的效果时间延长2.5秒
	2	无双极意的效果时间延长5秒
	3	无双极意的效果时间延长10秒
真髓	1	无双极意中的攻击力上升20%
	2	无双极意中的攻击力上升35%
	3	无双极意中的攻击力上升50%
技能类型：防御		
防御	1	防御力上升10
	2	防御力上升20
	3	防御力上升30
坚守	1	20秒间体力不会减少
	2	25秒间体力不会减少
	3	30秒间体力不会减少
鼓舞	1	周围我方武将体力小回复
	2	周围我方武将体力中回复
	3	周围我方武将体力大回复
不动	1	受到敌人攻击时不容易出现硬直。（效果小）
	2	受到敌人攻击时不容易出现硬直。（效果中）
	3	受到敌人攻击时不容易出现硬直。（效果大）
坚忍	1	受到敌武将的伤害减少为80%
	2	受到敌武将的伤害减少为70%
	3	受到敌武将的伤害减少为60%
背水	1	濒死时攻击力与防御力上升50%
	2	濒死时攻击力与防御力上升70%
	3	濒死时攻击力与防御力上升100%
不拔	1	濒死时练技槽徐徐增加（效果小）
	2	濒死时练技槽徐徐增加（效果中）
	3	濒死时练技槽徐徐增加（效果大）
灭流	1	敌人的属性效果减轻70%
	2	敌人的属性效果减轻50%
	3	敌人的属性效果减轻20%
再临	1	体力耗尽时，有一次机会以20%体力复活
	2	体力耗尽时，有一次机会以60%体力复活
	3	体力耗尽时，有一次机会以100%体力复活
技能类型：敏捷		
敏捷	1	敏捷提升10
	2	敏捷提升20
	3	敏捷提升30
俊敏	1	30秒内移动速度上升25%
	2	60秒内移动速度上升25%
	3	90秒内移动速度上升25%



名称	等级	效果
秘传	1	15秒间练技槽变为无消耗
	2	30秒间练技槽变为无消耗
	3	45秒间练技槽变为无消耗
迅闪	1	神速攻击威力上升20%
	2	神速攻击威力上升35%
	3	神速攻击威力上升50%
飞燕	1	影技（影技回避）的练技消费量减少10%
	2	影技（影技回避）的练技消费量减少20%
	3	影技（影技回避）的练技消费量减少30%
进击	1	击破武将时，30%的概率提升移动速度
	2	击破武将时，50%的概率提升移动速度
	3	击破武将时，70%的概率提升移动速度
破竹	1	移动中，练技槽徐徐回复（效果小）
	2	移动中，练技槽徐徐回复（效果中）
	3	移动中，练技槽徐徐回复（效果大）
快进	1	移动中，无双槽徐徐回复（效果小）
	2	移动中，无双槽徐徐回复（效果中）
	3	移动中，无双槽徐徐回复（效果大）
觉醒	1	练技槽最大时无双槽徐徐回复（效果小）
	2	练技槽最大时无双槽徐徐回复（效果中）
	3	练技槽最大时无双槽徐徐回复（效果大）
技能类型：辅助		
马术	1	马术上升10
	2	马术上升20
	3	马术上升30
战巧	1	30秒内击破敌人后25%的几率出现卷物
	2	60秒内击破敌人后25%的几率出现卷物
	3	90秒内击破敌人后25%的几率出现卷物
千金	1	30秒内击破敌人后25%的几率出现金钱
	2	60秒内击破敌人后25%的几率出现金钱
	3	90秒内击破敌人后25%的几率出现金钱
骑神	1	骑乘中练技槽徐徐回复（效果小）
	2	骑乘中练技槽徐徐回复（效果中）
	3	骑乘中练技槽徐徐回复（效果大）
骑皇	1	骑乘中无双槽徐徐回复（效果小）
	2	骑乘中无双槽徐徐回复（效果中）
	3	骑乘中无双槽徐徐回复（效果大）
目利	1	更容易获得好的武器（效果小）
	2	更容易获得好的武器（效果中）
	3	更容易获得好的武器（效果大）
真眼	1	更容易获得好的军马（效果小）
	2	更容易获得好的军马（效果中）
	3	更容易获得好的军马（效果大）
收集	1	更容易获得兵法书（效果小）
	2	更容易获得兵法书（效果中）
	3	更容易获得兵法书（效果大）
药活	1	体力回复时的回复量细微上升
	2	体力回复时的回复量上升
	3	体力回复时的回复量大幅上升

觉醒技能

名字	觉醒技能效果
明智光秀	30秒内攻击变为修罗属性
浅井长政	可以发动无双奥义时，所有攻击附带属性
绫御前	回复我方体力并且防御力上升，成功后回复自身无双槽
井伊直虎	攻击力上升且攻击范围扩大
井伊直政	攻击力、移动速度、防御力上升
石川五右卫门	120秒内击破敌人时有50%的几率将沙金变为小判或千两箱
石田三成	15秒内解除士气强化区域的效果
稻姬	出现弓箭进行援护射击
今川义元	30秒内无双槽变为无消耗
上杉景胜	受到敌人的攻击不会硬直
上杉谦信	45秒内解除士气强化区域的效果
阿市	回复我方体力，成功后回复自身无双槽
大谷吉继	自身受到伤害时，给予周围敌人伤害
阿国	提升周围我方的能力值，成功后回复自身体力
织田信长	展开壁障
甲斐姬	在自身周围产生水柱攻击敌人
片仓小十郎	延长特殊技的效果时间
加藤清正	攻击时产生吹飞敌人的龙卷风
加拉夏	随机发动觉醒技能的效果
女忍者	发动分身展开连续攻击
黑田官兵卫	随机刷新2个正在冷却的技能
小少将	在自身周围产生光柱攻击敌人
小早川隆景	周围我方的能力值上升
杂贺孙市	发动枪的援护射击
佐々木小次郎	通常攻击的威力上升
真田信之	60秒内命中敌人后的连击数增加1
真田幸村	在自身周围产生火柱攻击敌人
岛津丰久	自身的攻击力上升但防御力下降
岛津义弘	自身的攻击力上升但防御力下降，敌人触碰会被弹飞
岛左近	发动带有属性效果的援护攻击
柴田胜家	攻击时带有爆炸效果
武田信玄	可以发动无双奥义时，所有攻击附带属性
竹中半兵卫	随机刷新1个正在冷却的技能
立花誾千代	攻击力与移动速度上升
立花宗茂	90秒内自身防御力上升250%
伊达政宗	发动火枪援护攻击
长宗我部元亲	在自身周围产生水柱攻击敌人
藤堂高虎	攻击力上升并且攻击附带冻牙属性
德川家康	发动大炮援护射击
丰臣秀吉	120秒内击破敌人时有50%的几率将砂金变为小判或千两箱
直江兼续	延长被动技能的效果时间
宁宁	回复周围我方体力，成功后回复自身体力
浓姬	在自身周围产生爆炸使敌人气绝
服部半藏	发动分身进行连续攻击
早川殿	我方的能力值上升，成功后回复自身无双槽
风魔小太郎	神速攻击不会被敌人弹开
福岛正则	挑拨敌人使其防御力下降但是攻击力提高
北条氏康	产生烟幕，烟幕之中所有攻击附带属性
本多忠胜	在自身周围产生使敌人畏怯的冲击波
前田庆次	在自身周围产生使敌人攻击力下降的冲击波
前田利家	攻击时会产生风刃
松永久秀	攻击时在自身周围产生爆炸
宫本武藏	蓄力攻击的威力上升
毛利元就	在周围产生能够下降敌人防御力的弓箭
森兰丸	攻击力、攻击速度上升但防御力下降
柳生宗矩	所有的攻击都能破防
新武将	可以发动奥义时，所有攻击附带属性

武器



本作的武器系统与前作有很大的不同，加入了与前作的技能珠强化截然不同的武器锻造系统，也重新加入了武器稀有度以及武器等级的设定。每个武将的武器都按照稀有度被分为5个等级，高稀有度的武器只有在高难度下才能获得。稀有度为4的武器作为锻造专用的素材武器，其等级为1级并且无法提升，其他稀有度的武器均拥有一个最大等级，稀有度越高的武器最大等级也就越高。如果提升武器等级的话，其攻击力会有所提升，附加能力也会发生变化。

“武器锻造”便是传统意义上的武器合成系统，就是将一把武器作为需要升级的武器，其他武器则作为素材进行合成，以此来提升目标武器的等级。值得一提的是，除了无属性的武器，其余武器的主属性都会追加在武器名称旁，每当将主属性一致的两把武器进行合成时，便有机会成功进行限界突破，突破后武器的最大等级便会得到提升，限界突破可以多次进行，直至武器的最大等级达到其上限等级，下面会给出不同稀有度武器的最大等级和上限等级以及武器的附加能力列表供各位玩家参考。当然，本作也有着秘藏武器的设定，每名角色的秘藏武器都需要在“困难”及以上难度的特定关卡中满足特定条件后才能获得，用这种方法获得的秘武一开始便拥有最大等级，并且有着极高的数值以及附加能力。当玩家获得了一名角色的秘武，便可以在“无限城本馆”的高层刷取可以进行“武器锻造”的秘武了。

稀有度	初期最大等级	上限等级
1	10	15
2	20	25
3	30	40
4	1	1
5	40	50

武器附加能力

能力	效果
红莲	敌人受到火焰持续伤害
闪光	用雷电对周围敌人造成范围伤害
冻牙	一定几率冻住敌人，使其无法行动且防御力下降
烈空	攻击时无视敌方防御造成一定的追加伤害
金刚	攻击时令敌方气绝并造成一定的追加伤害
修罗	有一定几率直接击倒敌兵，或根据敌将的残余体力按比例造成伤害
体力	提升体力
攻击	提升给予敌人的伤害
防御	减轻受到敌人的伤害
敏捷	提升移动速度
马术	提升骑乘时的攻击力、防御力
运	更容易获得高品质的武器与军马
无双增加	提升无双槽的增加量
练技增加	提升练技槽的增加量
攻击速度	提升攻击速度
攻击范围	扩大攻击范围
间接攻击	提升枪、箭以及冲击波类攻击的伤害

军马

本作的军马无法直接从杂货屋购买，而是通过击破敌将掉落。与武器一样，军马也拥有着稀有度、等级以及附加能力，其强化方式以及限界突破的方式也与武器相同。本作中玩家共可以获得13种军马，除了最强军马松风以外，其他军马按成长类型可以分为耐久型、马力型以及速度型，其基本能力也根据稀有度决定。最强军马松风拥有最高的稀有度，各项数值也为最高，不过只有在“无限城别馆”的“死线之间”中达成S级评价后才可获得。下面将给出军马的附加能力以及效果，以便各位玩家参考。



军马附加能力

能力	效果
神马	马的体当攻击附带属性效果
不落	受到枪弹攻击后不会落马
疾驱	一定时间内加快移动速度

无限城

无限城本馆



“无限城”模式最早出现于《战国无双2》中，但是之后的作品中却鲜有出现，如今该模式又在本作中回归了。“无限城本馆”的挑战是无止境的，由一层一层小型战场组成，玩家只有在限制时间内完成一个阶层的任务，才能通往下一阶层。每前进一个阶层，限制时间便会增加2分钟，不过在脱出后会重置。在本模式中，玩家还会遭遇各种各样的突发事件，如武将乱入、我方救援、运输兵出现等，达成这些事件可以赚取丰厚的报酬，击破黄金运输头的话还可以触发用于赚取金钱的“黄金时间”。每当玩家到达以5为倍数的阶层时，都会遭遇一场BOSS战，而到达以10为倍数的阶层时，则会进行报酬结算，之后从脱出地点脱离也可以获得之前已经赚取的报酬，脱离后还可以从结算后的阶层继续挑战无限城。“无限城本馆”不仅可以用于刷取金钱、兵法书以及好的武器，玩家的成绩还可以登录到世界排行榜中，与其他玩家进行比较。



无限城别馆

“无限城别馆”由4个关卡组成，简单来说就是挑战模式，玩家需要在关卡中根据限定条件进行挑战，之后系统会根据玩家的成绩给予评价，最低为评价B级，最高评价则为S级，达到高评价的话便可获得丰厚的奖励，不过这些奖励仅能获得一次，并无法反复刷取。前三个关卡“猛将之间”、“疾风之间”以及“黄金之间”初始便已解锁，而最后一个关卡“死线之间”则必须在前三个关卡中都达成A级以上评价才可解锁，每个关卡具体如下。



猛将之间：在5分钟内不断击破敌人，最终根据击破数给出评价，击破数在2000人以上即可达成S级评价。本关的奖励以兵法书为主。活用神速攻击是提高击破数的关键，而击破敌方武将则可以延长限制时间。

疾风之间：需要击破关卡中的所有持旗兵，并且最终到达指定地点，在1分30秒内完成即可达成S级评价。本关的奖励以兵法书为主，想要达成S级评价的话，活用如“俊敏”等提高移动速度的技能十分重要，关卡中的守门武将必须要击破，可以多多利用增加攻击的技能迅速解决。

黄金之间：5分钟内不断赚取金钱的挑战，获得10000两以上即可达成S级评价。本关的奖励为金钱，本关的S级评价不难达成，击破黄金运输头进入黄金时间是关键，当然也可以利用辅助技能“千金”，以及丰臣秀吉、石川五右卫门的特殊技来提高金钱的掉落率。

死线之间：本关的挑战内容与“猛将之间”相同，不过难度会变为“地狱”，击破数在1500人以上即可达成S级评价。本关的奖励以兵法书为主，达成S级评价后可以获得最强军马松风，由于敌人的攻击力较高，利用技能“秘传”延长“无双极意”的无敌效果来杀敌会轻松不少。

无双演武全任务攻略

关卡开放条件

章节名	开启条件
新星之章	初期开启
绊之章	初期开启
反逆之章	初期开启
情爱之章	初期开启
理想之章	初期开启
盟友之章	完成“理想之章”
主从之章	完成“绊之章”
大树之章	完成“绊之章”
贤人之章	完成“反逆之章”
好敌手之章	完成“新星之章”
约束之章	完成“情爱之章”
忠节之章	完成“反逆之章”
百花缭乱之章	完成其他所有章节



新星之章

长筱の战い

难度：1★

胜利条件：击破武田胜赖

败北条件：织田信长、德川家康、奥平昌信、井伊直政任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	地狱の开幕	击破守护鸢巢山据点西门的三枝昌贞	—
22	鸢ヶ巢山砦制庄	与酒井忠次合作，击破鸢巢山据点中的河洼信实与名和宗安	—
03	赤备え散る	击破山县昌景与小幡信贞	—
04	虚を突く突击	击破真田幸村、真田信纲与真田昌辉	—
05	兵士たちの觉悟	守护信长本阵，2分钟内击破100敌兵	—
06	最后の抵抗	我方武将败走前击破真田信之、马场信房与内藤昌丰	—
07	长筱城救援	救援长筱城，击破女忍者	【武器】任务03开始后来到奥平信昌所在据点等待女忍出现，随后击破便可
08	左近の妙策	在奥平忠昌入侵兵粮库前击破岛左近	【武器】击破女忍后接近右边据点，必须在任务06完成前触发，据点开门后进入并迅速将岛左近击破即可
09	昌景の仇讨ち	击破山县昌次与志村光家	【金钱】任务04开始一段时间后目标敌将会在战场中央上部出现，接近他们触发任务后再将其击破便可
10	崩坏する武田家	阻止穴山信君、武田信廉、武田信丰到达撤退地点	【金钱】武田家本阵开门后接近目标武将们便可触发，需要让主控武将与副将兵分两路牵制住目标敌人以防止他们到达逃跑地点

天正壬午の乱

难度：2★

胜利条件：击破北条氏康与真田昌幸，（更变后）击破真田幸村

败北条件：德川家康、上杉景胜、井伊直政任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	连携确保	帮助上杉军与德川军合流，击破北条氏邦与猪俣邦宪	—
02	无谋な若武者	我方武将败走前击破北条氏房等4名敌将	—
03	北条の挟击策	阻止早川殿等4名敌将入侵踯躅崎馆	其中3名会从地图右下角出现，必须提前命令副将前往进行阻拦，随后控制主将优先解决从另一侧入侵的甲斐姬
04	猛攻之坚守	击破北条氏康、北条氏政以及北条氏直	—
05	忧いを断つ	击破里见义赖与松田宪秀	【金钱】开场后迅速控制副将在战场下侧接近2名武将触发，1分钟内击破即可
06	影の扇动	击破风魔小太郎、诹访赖忠以及木曾义昌	【武器】任务02开始后3名敌将会在战场左侧的3个地点出现，2分钟内接近并击破便可

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
07	苦境	操控井伊直政击破真田信之	【武器】控制武将必须为井伊直政，任务03完成后接近并击破真田信之即可
08	真田一族の猛攻	击破矢泽赖纲与矢泽赖康	【金钱】任务03完成后目标敌将会出现，接近并击破之
09	北条の猛攻	阻止成田氏长与多目元忠入侵新府城与上杉本阵	【金钱】任务04开始后目标敌将会在战场中部出现，迅速接近并将他们击破



小牧长久手の战い

难度：4★

胜利条件：击破羽柴秀吉

败北条件：德川家康、织田信雄、井伊直政任一人败走，或者我方武将任意3人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	强袭作战阻止	在神原康政等武将败走前击破池田恒兴、森长可与池田辉政	—
02	突き进む	击破石田三成	—
03	钓り出された信雄	击破加藤清正等武将，防止织田信雄败走	—
04	新たな信念	击破岛左近并突破乐田南西据点	—
05	信赖の芽生え	击破守护乐田城的石田三成与大谷吉继	—
06	押し负けない	击破细川忠兴与胁坂安治，防止丹羽氏重败走	【金钱】目标武将位于战场上侧，开场命令副将接近并击破便可
07	进军を阻む铅玉	击破战场中央的铁炮兵长	【金钱】限制时间2分钟，铁炮兵长位于战场中央，可以控制副将在完成任务06后前往战场中央完成
08	不稳な流れ	击破大谷吉继	【武器】大谷吉继位于战场中央据点中，任务02中接近后据点门会打开，必须在织田信雄进入据点的剧情发生前接近并击破才能完成任务
09	隙间を突く	阻止羽柴秀长与蒲生氏乡入侵小牧山城	【金钱】目标敌将位于战场上侧，可以命令副将在任务04开始后事先前往上侧等候
10	决意	我方武将未有败走的情况下胜利	【武器】如果秀吉本阵开门时我方武将未出现过败走，本任务便会出现，之后击破秀吉通关便可



小田原征伐

难度：6★

胜利条件：击破北条氏康

败北条件：丰臣秀吉、丰臣秀次、井伊直政任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	二の丸突入	击破北条氏规，与二之丸中的我方武将合流	—
02	二の丸守るは熊の姫	击破甲斐姬、成田氏长与壬生义雄	—
03	混沌に落ちる	击破风魔小太郎	需要击破2次
04	天守を抜く	击破早川殿等4名敌将	—
05	包围阵坚守	阻止我方武将败走，击破北条氏邦等3名敌将	【金钱】提示目标敌将出现后前往战场下侧的三之丸接近并击破之
06	三の丸一扫	击破三之丸中的敌兵	【金钱】2分钟200人，任务02未完成的情况下，控制副将前往三之丸左侧可触发本任务，可与任务05一同完成
07	一夜城を守りきれ	阻止北条氏房、千叶直重入侵一夜城	【武器】任务03开始后先将风魔小太郎击破一次，之后派副将在战场左上角一夜城通路口等待任务触发，之后击破目标敌将便可
08	绽びを利用する	与松田宪秀、笠原政尧协力，击破山角定胜与伊藤政世	【金钱】位于战场右侧，秀吉开始反攻后前往并击破便可
09	北条を慕う民	控制井伊直政防止民兵接近丰臣秀吉	【金钱】控制武将必须为真田幸村、真田信之



关ケ原の战い

难度：9★

胜利条件：击破石田三成，（更变后）击破大谷吉继

败北条件：德川家康、井伊直政任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	回线	击破岛津丰久等5名敌将	—
02	三成に过ぎたるもの	压制北部战场，击破岛左近	限制时间为2分钟，岛左近位于战场左上角
03	不稳	阻止伊藤盛正等4名敌将入侵东据点	—
04	秘策	防止生驹一正、奥平贞治、金森长近败走，击破大谷吉继等5名敌将	—
05	弱点	击破大谷吉治与长束正家	—
06	进击の鬼岛津	击破岛津丰久等5名敌将，阻止岛津义弘到达撤退地点	—
07	井伊の赤鬼	控制井伊直政率先击破敌将	【金钱】开场即触发，控制井伊直政迅速击破1名敌武将便可
08	北东砦の攻防	与山内一丰、田中吉政协力，击破氏家行广、长宗我部盛亲	【金钱】任务02开始后可触发，目标敌将位于战场中上据点中，接近并击破之
09	本命	与浅野幸长、池田辉政协力，击破堀田盛高、斋村政广、织田信包	【金钱】出现提示后目标敌将会出现在战场右上角，接近并击破便可
10	决死	击破岛左近等5名敌将	【金钱】大谷吉继被击破后，岛左近会从战场左上侧诘所出现并迅速向东军本阵进军，必须在其进入本阵前接近他才可触发任务
11	宿命	控制井伊直政击破岛津丰久	【武器】控制武将必须为井伊直政，任务06开始后接近岛津丰久并将其击破便可
12	最强のふたり	井伊直政和本多忠胜发动协力无双奥义击破石田三成	【金钱】控制武将必须为井伊直政、本多忠胜，关卡最后时自动触发任务，将三成打残后让两名武将连协使用无双最终奥义击破便可

绊之章

第一次上田城の战い

难度：1★

胜利条件：击破德川家康

败北条件：真田信之、真田昌幸任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	勇を见せる	击破酒井忠次、平岩亲吉、鸟居忠政	—
02	一网打尽の大火	井伊直虎突破二之丸北门前击破柴田康忠、冈部长盛	—
03	民との共斗	与民兵协力击破服部半藏与所有的忍者部队	有一位民兵败走任务即失败
04	果敢に追击	阻止本多重次、渡边守纲渡过神川	—
05	矢泽城防卫	击破大久保忠邻、大久保忠佐，防止矢泽赖纲、矢泽赖康败走	【金钱】目标武将位于战场右侧，通路解锁后接近并击破便可
06	户石城防卫	击破井伊直政、神原康政，防止横谷幸重败走	【金钱】目标敌将开始进军后会向战场右上角移动，接近后击破便可
07	信行の思いやり	控制真田信之击破稻姬	【武器】控制武将必须为真田信之
08	义の完全胜利	真田幸村、直江兼续、石田三成体力在一半以上的情况下获胜	【金钱】控制武将中必须有真田幸村、直江兼续、石田三成任一人，关卡最后触发
09	德川の守护神	击破本多忠胜	【武器】最后出现在家康本阵附近，接近并击破即可



小田原征伐

难度：2★

胜利条件：击破北条氏康

败北条件：石田三成、丰臣秀次、真田信之任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	二の丸突入	击破北条氏规，与二之丸中的我方武将合流	—
02	二の丸守るは熊の姬	击破甲斐姬、成田氏长与壬生义雄	—
03	混沌に落ちる	击破风魔小太郎	—
04	天守を拔く	击破早川殿等4名敌将	—
05	包围阵坚守	阻止我方武将败走，击破北条氏邦等3名敌将	【金钱】提示目标敌将出现后前往战场下侧的三之丸接近并击破之
06	三の丸一扫	击破三之丸中的敌兵	【金钱】2分钟200人，任务02未完成的情况下，控制副将前往三之丸左侧可触发本任务，可与任务05一同完成
07	一夜城を守りきれ	阻止风魔小太郎入侵一夜城	【武器】任务03开始后先将风魔小太郎击破一次，之后派副将在战场左上角一夜城通路口等待任务触发，之后击破目标敌将便可
08	绽びを利用する	与松田宪秀、笠原政尧协力，击破山角定胜与伊藤政世	【金钱】位于战场右侧，秀吉开始反攻后前往并击破便可
09	真田兄弟对相模の狮子	真田信之、真田幸村协力发动无双奥义击破北条氏康	【金钱】控制武将必须为真田幸村、真田信之，与目标敌将接近后触发

第二次上田城の战い

难度：4★

胜利条件：击破真田昌幸、真田幸村

败北条件：德川秀忠、真田信之、稻姬任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	兄弟对决・疑	户石城压制，击破真田幸村	—
02	火中の救援	击破根津甚八、由利镰之介，防止牧野康成、牧野忠成败走	—
03	袭いかかる忍び	击破女忍者	限制时间2分钟
04	迟いかかる乙女	击破甲斐姬	—
05	立ちはだかる真田家臣	击破唐泽玄蕃、池田长门、石井舍人	—
06	三方よりの奇袭	在女忍接近德川秀忠前击破其真身	最北边的是真身
07	兄弟对决・真	控制真田信之击破真田幸村	—
08	父の策	在雾隐才藏与大久保忠邻接近前击破雾隐才藏	【武器】目标敌将会在任务03触发后开始进军，需要通过隐藏通道才能与其接近，可以控制武将在完成任务02后直接从左上角的下侧进入隐藏通道完成任务
09	秀忠护卫	控制柳生宗矩击破以及所有的铁炮队长	【金钱】控制武将必须为柳生宗矩，目标敌人位于战场左侧上田城中
10	父との决别	控制真田信之击破真田昌幸、横谷重氏、野吕兵库	【金钱】控制武将必须为真田信之，目标敌将位于上田城中，接近后触发任务

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
11	驱ける影	阻止望月六郎入侵中央据点	【武器】出现在战场中央，接近并击破便可
12	四天王救援	击破来福寺左京、马场总市，防止神原康政败走	【金钱】于战场右上侧诘所出现，接近后击破即可

关ヶ原の战い

难度：6★

胜利条件：击破石田三成，（更变后）击破大谷吉继、岛左近

败北条件：德川家康、真田信之、稻姬任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	反击の狼烟	在我方武将败走前击破敌方武将	—
02	西国大名の突击	阻止岛津义弘等4名敌将入侵东军本阵	—
03	大谷・小早川共同战线	击破大谷吉继等6名敌将	—
04	南北から迫る	包围西军，击破岛左近等3名敌将	—
05	风神の罠	分离西军，击破立花宗茂	—
06	最后の奉公	击破岛左近、平冢为广、户田胜成	—
07	苦战する东军	击破长宗我部盛亲、长束正家，防止细川忠兴败走	【金钱】目标敌将会向细川忠兴所在据点进军，与他们接近后触发任务
08	中央での激战	在关原中央击破敌兵	【金钱】于战场中央触发，3分钟击破200人
09	丰富恩顾の突击	击破宇喜多秀家、小西行长	【金钱】任务03开始后目标敌将所在据点开门，接近后触发任务
10	袋のねずみ	击破毛利元康等4名敌将	【武器】任务09完成后，目标敌将于西军中央区域诘所出现，接近后触发任务
11	友情の结末	控制真田信之击破大谷吉继	【武器】控制武将必须为真田信之，关卡最后触发

大坂の阵

难度：9★

胜利条件：击破丰臣秀赖、真田幸村

败北条件：德川家康、德川秀忠、真田信之任一人败走，更变后追加丰臣秀赖到达撤退地点

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	城内潜入	击破甲斐姬等4名敌将	—
02	大坂城制压	击破丰臣秀赖	—
03	丰臣の维持	击破内藤元盛等4名敌将，防止前田利常等武将败走	—
04	二代将军の夸り	击破真田幸村、女忍者，防止德川秀忠败走	—
05	丰臣の最后	阻止丰臣秀赖到达撤退地点	—
06	味方救援	防止立花宗茂、水野胜成败走，击破后藤又兵卫等4名敌将	【武器】目标敌将位于战场中央，开场接近即可触发任务
07	工作妨害	击破风魔小太郎	【金钱】炮击开始后前往大坂城右上角，接近风魔小太郎后触发任务

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
08	怀かしい颜	与早川殿协力，击破甲斐姬	【金钱】甲斐姬于战场中下侧诘所出现，接近后触发任务
09	兄弟邂逅	真田信之、稻姬协力发动无双最终奥义击破真田幸村	【金钱】控制武将必须为真田信之、稻姬

反逆之章

六条合战

难度：1★

胜利条件：击破小少将

败北条件：足利义昭、松永久秀任一人败走，更变后追加织田信长败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	本国寺包围网	击破筱原长房，防止宇野弥七败走	—
02	不可解な冲击	阻止焙烙兵入侵本国寺	—
03	绝体绝命	击破安宅信康、十河存保	—
04	敌军歼灭	击破三好康长、筒井顺庆	—
05	执念の复习	击破斋藤龙兴、长井道利	—
06	三好を屠る	阻止三好长逸、三好政康、岩成友通到达撤退地点	—
07	仲间の危机	救援我方武将，击破门守备头	【金钱】任务01完成后，战场右侧中央据点关门，之后接近据点触发任务，击破据点外两侧的门守备头便可
08	佣兵の强袭	阻止杂贺孙市接近足利义昭	【武器】任务02完成后由中央靠上的诘所出现，拦截并触发任务后击破便可
09	派手な通せんぼ	阻止石川五右卫门到达工作地点	【武器】提示出现后与其接近即可触发任务
10	信长に迫る危机	阻止铁炮队长接近织田信长	【金钱】任务06中可触发，铁炮队长分别位于战场中央北侧、中央东侧、南部东侧的据点中，逐个接近并击破即可

金ヶ崎撤退战

难度：2★

胜利条件：所有我方武将到达撤退地点，（更变后）击破朝仓义景、浅井长政

败北条件：松永久秀败走或我方武将3人以上败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	敌の围いを突破せよ	击破远藤直经、北海纲亲，确保撤退路线	—
02	朽木越え	援护织田信长与朽木元纲合流	—
03	藤堂高虎の待ち伏せ	击破藤堂高虎	—
04	大谷吉继の待ちぶせ	击破大谷吉继	—

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
05	姬样との战いは御免	说服阿市，击破侍女	【金钱】控制武将必须为羽柴秀吉或柴田胜家，任务02结束一段时间后阿市所在右下角据点会开门，进入后触发任务
06	总退却	护卫所有我方武将到达撤退地点	【武器】完成任务03和任务04后触发，撤退地点一共有四个，将通往四个地点道路上的武将全部击破便可
07	遭遇	击破斋藤龙兴	【金钱】控制武将必须为竹中半兵卫，目标敌将位于战场左上方的据点中，接近并击破便可
08	浅井长政と朝仓义景	击破浅井长政、朝仓义景	【武器】限制时间为2分钟，分别会从战场右上和左下的据点出现，需要事先让两名武将分别在目标据点等待



长筱の战い

难度：4★

胜利条件：击破武田胜赖

败北条件：织田信长、德川家康、奥平昌信、松永久秀任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	地狱の开幕	击破守护鸢巢山据点西门的三枝昌贞	—
22	鸢ヶ巢山砦制庄	与酒井忠次合作，击破鸢巢山据点中的河洼信实与名和宗安	—
03	赤备え散る	击破山县昌景与小幡信贞	—
04	虚を突く突击	击破真田幸村、真田信纲与真田昌辉	—
05	兵士たちの觉悟	守护信长本阵，2分钟内击破100敌兵	—
06	最后の抵抗	我方武将败走前击破真田信之、马场信房与内藤昌丰	—
07	长筱城救援	救援长筱城，击破女忍者	【武器】任务03开始后来到奥平信昌所在据点等待女忍出现，随后击破便可
08	左近の妙策	在奥平忠昌入侵兵粮库前击破岛左近	【武器】击破女忍后接近右边据点，必须在任务06完成前触发，据点开门后进入并迅速将岛左近击破即可
09	昌景の仇讨ち	击破山县昌次与志村光家	【金钱】任务04开始一段时间后目标敌将会在战场中央上部出现，接近他们触发任务后再将其击破便可
10	崩坏する武田家	阻止穴山信君、武田信廉、武田信丰到达撤退地点	【金钱】武田家本阵开门后接近目标武将们便可触发，需要让主控武将与副将兵分两路牵制住目标敌人以防止他们到达逃跑地点

松永久秀の乱　难度：6★

胜利条件：击破织田信长，（更变后）到达信贵山城

败北条件：松永久秀、松永久通任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	光秀を目がけ	胁迫明智光秀，击破细川藤孝、佐久间信盛	—
02	光秀追击	阻止明智光秀到达撤退地点	—
03	张りぼての危机	引诱柴田胜家等4名敌将到达天守	—
04	恶党对军师	击破竹中半兵卫等6名敌将	—
05	信长の子	胁迫织田本阵，击破织田信忠、织田信孝	—
06	屈辱の退却战	开辟前往信贵山城的退路，击破森长可、三好康长、细川忠兴	—
07	光秀包围网	击破堀秀政、稻叶一铁	【金钱】限制时间1分钟，必须在任务01完成前触发，击破任务01中的一个武将开辟道路，之后接近目标武将便可触发任务
08	仇敌松永	阻止筒井顺庆、松仓重信入侵信贵山城	【金钱】目标武将位于战场左侧，任务04中会开始进军，可以命令副将阻拦在左上方的道路上，与敌将接近后即可触发任务
09	片思い	阻止阿市和羽柴秀吉合流	【武器】任务08完成后秀吉会开始移动，此时接近秀吉或阿市便可触发任务
10	秘密を守り切る	阻止织田信雄、津田信澄接近上杉谦信	【金钱】上杉谦信出现后，目标敌将会出现在战场右下侧，接近后触发任务

真说・本能寺の变　难度：9★

胜利条件：击破织田信长

败北条件：松永久秀、毛利元就、柳生宗矩任一人败走或敌方武将任一人到达撤退地点

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	夜阴に纷れ	开辟前往战场中央的道路，击破菅屋长赖、斋藤利治	—
02	すべてを暗の中へ	阻止村井贞胜、团忠正到达撤退地点	—
03	元就の手助け	进入隐蔽道路，击破织田信忠	—
04	牺牲者到着	击破明智光秀等敌将	—
05	父の情	阻止加拉夏到达撤退地点	—
06	信长の反击	击破森兰丸	—
07	凶事の佳境	击破明智光秀、浓姬	—
08	中央制压	击破战场中央的敌兵	【金钱】1分钟内击破100人，完成任务01并到达战场中央后触发
09	蚁の一穴	制压目标诘所	【金钱】2分钟内压制4个诘所，出现士兵对话后压制战场上侧任一诘所可以触发任务

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
10	决死の护卫	阻止古川久兵卫、箕浦大内藏到达本能寺	【金钱】需在任务04完成前触发，任务04进行途中目标敌将会从中央西侧诘所进入战场，可让副将事先进行等待，接近后触发任务
11	决して逃さぬ	阻止福富秀胜、猪子兵助到达撤退地点	【武器】任务06完成后目标敌将会于战场南侧出现，接近后触发任务
12	恶の胜利	控制松永久秀使用杀阵攻击击破织田信长	【武器】控制武将必须为松永久秀

情爱之章

松永久秀の乱　难度：1★

胜利条件：击破织田信长，（更变后）击破所有敌武将

败北条件：松永久秀、松永久通、杂贺孙市、小少将任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	光秀を目がけ	胁迫明智光秀，击破细川藤孝、佐久间信盛	—
02	光秀追击	阻止明智光秀到达撤退地点	—
03	张りぼての危机	引诱柴田胜家等4名敌将到达天守	—
04	恶党对军师	击破竹中半兵卫等6名敌将	—
05	信长の子	胁迫织田本阵，击破织田信忠、织田信孝	—
06	屈辱の退却战	开辟前往信贵山城的退路，击破森长可、三好康长、细川忠兴	—
07	光秀包围网	击破堀秀政、稻叶一铁	【金钱】限制时间1分钟，必须在任务01完成前触发，击破任务01中的一个武将开辟道路，之后接近目标武将便可触发任务
08	仇敌松永	阻止筒井顺庆、松仓重信入侵信贵山城	【金钱】目标武将位于战场左侧，任务04中会开始进军，可以命令副将阻拦在左上方的道路上，与敌将接近后即可触发任务
09	片思い	阻止阿市和羽柴秀吉合流	【武器】任务08完成后秀吉会开始移动，此时接近秀吉或阿市便可触发任务
10	秘密を守り切る	阻止织田信雄、津田信澄接近上杉谦信	【金钱】上杉谦信出现后，目标敌将会出现在战场右下侧，接近后触发任务



伊予侵攻

难度：2★

胜利条件：击破毛利元就、河野通直

败北条件：长宗我部元亲或小少将败走，（更变后）长宗我部元亲、小少将、杂贺孙六任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	强行突破	突破东关，击破桂元澄、乃美宗胜	—
02	黑濑城侵入	击破所有门守备头	—
03	亲子で奋斗	击破吉川元春、吉川元长	—
04	黑濑城死守	夺回黑濑城，击破西园寺公广等5名敌将	—
05	黑幕击破	击破小早川隆景	—
06	腹が减っては战ができぬ	阻止所有运输兵到达汤筑城	【武器】黑濑诚开门后，在城中遭遇运输兵后触发任务
07	色仕挂け・兄编	控制小少将使用无双奥义击破大野直昌	【金钱】控制武将必须为小少将，中央据点开门后自动触发
08	色仕挂け・弟编	控制小少将使用无双奥义击破大野直之	【金钱】控制武将必须为小少将，完成任务07后待目标敌将出现后接近并触发
09	进击の毛利军	阻止毛利军进军，击破肉户元孝	【金钱】毛利军增援到来后，目标敌将由黑濑诚东南诘所出现，靠近后触发任务
10	周到なる毛利军	击破所有隐秘	【武器】需要击破3个隐秘，靠近毛利军本阵上侧地带触发任务

本能寺の变

难度：4★

胜利条件：击破织田信长

败北条件：明智光秀、明智秀满、小少将任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	本阵防卫	击破村田吉五、金森长则	—
02	二条城包围	包围二条城，击破福富秀胜、毛利良胜	—
03	增援阻止	阻止贺藤辰、赤座直则到达本能寺	—
04	父を守るため	击破织田信忠	—
05	试练・友を讨つ	击破森兰丸	—
06	试练・魔法の妻を讨つ	击破浓姬	—
07	赖みの纲	阻止织田长益、前田玄以到达撤退地点	【金钱】目标敌将位于战场下侧据点中，可以事先让副将在据点右侧门口等待，待据点开门后接近并击破敌人便可
08	先手を打つ	击破村井贞胜、村井宗信	【武器】目标敌将位于战场上侧据点中，由二条城东侧隐藏通道进入据点触发任务
09	矢の雨	击破所有橹上的弓兵长	【金钱】需要在2分钟内击破4个，橹位于本能寺外围东、北两侧，出现弓兵开始攻击的提示后触发任务
10	本阵の危机	阻止汤浅甚介、小仓松寿入侵明智军本阵	【武器】本能寺起火后目标敌将于战场西侧诘所登场，接近后触发任务

引田の战い

难度：6★

胜利条件：击破石田三成

败北条件：长宗我部元亲或小少将败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	水军现る	击破九鬼嘉隆、胁坂安治	—
02	度重なる增援	阻止香川、大西败走，击破仙石勘解由、森权平	—
03	小少将の机转	击破福岛正则	—
04	虎丸城夺还	压制虎丸城，击破加藤清正	—
05	十河城夺还	压制十河城，击破宁宁、十河存之	—
06	友のために	击破大谷吉继	—
07	一の船制压	压制一船，击破山内一丰与所有盾兵	【武器】入侵一船时触发
08	二の船制压	压制二船，击破十河存保与所有力士	【武器】入侵二船时触发
09	师匠に续け	控制加拉夏击破敌兵	【金钱】控制角色必须为加拉夏，2分钟击破300人，压制虎丸城后触发
10	忍者の奇袭	击破所有忍者队长	【金钱】控制角色必须为小少将，接近十河城西南诘所的忍者队长后触发

ガラシャ救出战

难度：9★

胜利条件：加拉夏到达撤退地点，（更变后）击破石田三成

败北条件：加拉夏、小少将任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	脱出	击破宇喜多秀家、吉川广家、锅岛胜茂	限制时间2分钟
02	直传	引诱小西行长等3名敌将至东南部，之后击破	—
03	乱入	击破赤座直保等4名敌将	—
04	奋迅	控制加拉夏击破四天王寺内的敌兵	—
05	间近	击破前田玄以、长宗我部元亲	限制时间2分钟
06	师弟	击破岛津义弘等5名敌将	—
07	仲间	击破岛左近、大谷吉继	—
08	慈爱	击破小早川秀秋，阻止松井康之败走	【金钱】任务02完成后，目标敌将于中央下侧的诘所出现，接近后触发任务
09	强行	击破胁坂安治、小早川秀包、伊藤盛正	【金钱】限制时间2分钟，出现在战场右下的四天王寺中，可以让小少将完成任务04后在该地点等待任务触发
10	不意・壹	击破增田长盛、长束正家	【武器】任务05开始后，控制小少将前往战场左侧的隐藏通道，接触目标武将后触发任务
11	不意・贰	击破朽木元纲、小川佑忠	【武器】任务07开始后，由战场中央上侧的隐藏通道进入战场左上角的房屋，与目标武将接近后触发任务

理想之章

贱ヶ岳の战い

难度：1★

胜利条件：击破柴田胜家

败北条件：羽柴秀吉、石田三成任一人败走，（更变后）羽柴秀长、羽柴秀吉、石田三成任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	大岩山砦を守れ	击破佐久间盛政、佐久间安政，阻止中川清秀败走	—
02	贱ヶ岳鸟でを夺还せよ	夺回贱岳，击破德山秀现	—
03	分かってくれ利家	击破前田利家	—
04	上杉との密约	直江兼续体力一半以下前击破4名敌武将	—
05	鬼柴田の砦攻め	阻止柴田胜政入侵岩崎山砦	【武器】任务01开始后，目标敌将由战场东南角诘所出现，接近后触发任务
06	石田三成は敌兵を击破	控制石田三成击破敌兵	【金钱】控制角色必须为石田三成，2分钟击破200人，任务01完成后触发
07	倾奇者、推参!	击破前田庆次	【武器】任务03开始后接近前田庆次并对其造成一定伤害后触发任务，之后击破便可
08	鬼柴田の骑马突击	击破毛受胜照与所有骑马队长	【金钱】任务04开始后，目标敌将从战场西北处诘所出现，接近后触发任务
09	悲恋の结末	击破阿市	【金钱】控制角色必须为丰臣秀吉、大谷吉继、藤堂高虎，柴田军本阵开门后接近阿市触发任务

小牧长久手の战い

难度：2★

胜利条件：击破德川家康、织田信雄

败北条件：羽柴秀吉、羽柴秀长、石田三成、大谷吉继任一人败走，更变后追加德川家康到达撤退地点

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	进军准备	击破大须贺康高、神原康政、板仓胜重	—
02	别动队を救え	突破中央据点，击破渡边守纲等4名敌将	—
03	别动队の反击	与别动队的羽柴秀次、堀秀政协力，击破丹羽氏重等4名敌将	—
04	信雄撤退阻止	阻止织田信雄到达小牧山城	—
05	本阵急袭	阻止本多忠胜等敌将入侵乐田城	—
06	砦夺取	击破石川数正、酒井忠次	【金钱】限制时间1分钟，目标武将位于战场左上方的据点中，任务02开始后据点开门，之后接近敌将触发任务
07	影の奇袭	击破服部半藏	【武器】任务02中服部半藏会从战场左侧诘所出现并袭击羽柴秀吉，迅速接近后触发任务

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
08	井伊家の夸り	击破井伊直虎、井伊直政	【金钱】控制角色必须为岛左近，目标敌将出现后接近即可触发任务
09	战国最强の娘	击破稻姬	【武器】任务04开始后稻姬出现在战场左下角，接近后触发任务

九州征伐

难度：4★

胜利条件：击破岛津义久，更变后追加击破岛津丰久

败北条件：丰臣秀吉、立花宗茂、由布惟信、石田三成任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	城门突破	击破守护中央据点的山田有信、种子岛久时	—
02	立花军救援	击破桦山久高、野村忠敦、猿渡信光，阻止内田镇家、高野大膳败走	—
03	立花山城救援	击破新纳忠元、颖娃久虎，阻止由布惟信败走	—
04	鬼の一族	击破岛津丰久、岛津家久、岛津忠长	—
05	岛津の意地	击破岛津义弘	—
06	转ばぬ先の杖	牵制岛津军，击破岛津忠辰、高桥种冬	【金钱】目标敌将位于战场南侧，开场接近后触发任务
07	立花山城南砦突破	突破立花山城南据点，击破伊集院忠栋、上井觉兼	【金钱】限制时间1分钟，入侵立花山城南据点时触发
08	立花山城东砦突破	突破立花山城东据点，击破星野吉实、星野吉兼	【金钱】入侵立花山城东据点时触发
09	岛津一の智者	阻止岛津岁久、岛津忠恒入侵丰臣本阵	【武器】我军包围岩屋城后，目标敌将所在据点开门，接近后触发任务
10	风神の弟	击破风魔小太郎，阻止立花直次败走	【武器】立花山城东据点开门后，立花直次出现在东北诘所附近，接近他后触发任务

三成袭击事件

难度：6★

胜利条件：石田三成到达佐竹屋敷，（更变后）石田三成到达德川屋敷

败北条件：石田三成、岛左近任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	押し寄せる敌	击破饭田直景、森本一久、庄林一心	—
02	迷える敌を味方に	击破与石田三成敌对的武将	3分钟击破3人，击破前田玄以、民家行广以外的3名武将便可
03	义によって救う	救援佐竹义宣，击破蜂须贺家政、山内一丰	—
04	大军	击破池田辉政等7名敌将	—
05	戻れない三人	击破加藤清正、福岛正则	—
06	走れ味方のもとへ	护卫传令队长，击破田中吉政、浅野长政	【金钱】目标敌将位于战场下方偏左位置，任务02中开始移动，可令副将接近并击破

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
07	同志を救う	救援宇喜多秀家，击破加等重次、胁坂安治	【金钱】目标敌将位于战场左下角的据点外，接近后触发任务
08	虎视眈々	击破松井康之、有吉立行、京极高知	【金钱】目标敌将位于战场中央的各隐藏通道中，战场各地开门后与他们接近并触发任务
09	どちらも殿のため	控制岛左近击破藤堂高虎	【武器】控制角色必须为岛左近，目标敌将出现后触发任务
10	この手で決着を	控制石田三成使用无双奥义击破加藤清正、福岛正则	【武器】控制角色必须为石田三成，击破数较高时与目标敌将接近后才能触发

关ヶ原の战い

难度：9★

胜利条件：击破德川家康

败北条件：石田三成、岛左近任一人败走，敌方武将到达西军本阵

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	战线を押し上げる	击破加藤清正等4名敌将	—
02	愚直な三成	击破藤堂高虎等4名敌将，阻止小西行长败走	—
03	沉默の岛津军	击破井伊直政等3名敌将，阻止岛津义弘、岛津丰久败走	—
04	义は西军にあり	击破寺泽广高等5名敌将	—
05	友の仇は友	击破加藤清正等4名敌将，阻止户田胜成、平冢为广败走	—
06	盾になる总大将	确保撤退路线，击破吉田识部、桑山元晴	—
07	宇喜多队の突出	击破竹中重门、田中吉政，防止宇喜多秀家败走	【武器】目标敌将位于地图上侧，开场接近后触发任务
08	余势を驱って进む	压制东北据点，击破中村一忠、细川忠兴	【金钱】东北据点开门后触发
09	吉川广家の说得	说得吉川广家，击破山内一丰、织田长益	【金钱】限制时间1分钟，控制角色必须为岛左近，吉川广家位于战场右下据点中，接近后触发任务
10	决意の对峙	石田三成、岛左近协力使用无双奥义击破敌兵	【金钱】控制角色必须为石田三成、岛左近，需要击破100人
11	立ちはだかる英杰たち	击破本多忠胜、井伊直政	【武器】击破数较高时（1000人左右）与目标敌将接近后触发



好敌手之章

岩屋城・立花山城の战い

难度：3★

胜利条件：击破高桥绍运，更变后追加击破立花宗茂

败北条件：岛津义弘、岛津丰久、岛津忠长任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	绪战	击破守卫南据点西门的伊藤总右卫门	—
02	死する觉悟	击破内藤重胜、福田民部小辅	—
03	风を追う	阻止立花宗茂到达撤退地点	—
04	尸を越えて	击破村山刑部等4名敌将	—
05	立花四天王	击破由布惟信等4名敌将	—
06	遮る敌	击破北原种兴	【金钱】敌方用落石阻挡道路后，入侵目标敌将所在据点后触发
07	战国の华	阻止立花訚千代到达岩屋城	【武器】目标敌将出现在战场右上的山道上，待其开始进军后接近并触发任务
08	鬼のいぬ间に	阻止小早川隆景、小早川秀包接近岛津忠长	【金钱】入侵立花山城后，目标敌将在战场中央的据点登场，接近后触发任务
09	鸣呼壮烈	使用无双奥义击破高桥绍运	【武器】最后突击时接近目标敌将触发

九州征伐

难度：4★

胜利条件：击破丰臣秀吉，（更变后）击破井伊直政

败北条件：岛津义久、岛津丰久任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	天下の军袭来	击破堀秀政、细川忠兴、池田辉政	—
02	分厚い战线	击破敌兵	3分钟击破200人
03	好敌手との出会い	夺回立花山城，击破井伊直政	—
04	岛津の意地	与岛津家久、岛津岁久协力，击破黑田官兵卫等4名敌将	—
05	二人の义将	击破石田三成、大谷吉继	—
06	少しでも前へ	夺回南据点，击破木村重成兹、稻叶定通	【金钱】开场后入侵战场南侧据点触发
07	当主救援	击破宁宁	【武器】目标敌将会在本阵更变后出现在战场右下的城中
08	立花の逆袭	阻止立花宗茂、立花訚千代入侵立花山城	【金钱】本阵转移后，目标敌将分别在立花山城下侧及右侧通路上出现，接近后触发任务
09	天下人を守る	击破宇喜多秀家、宫部继润	【金钱】任务05开始后目标敌将出现在地图左下据点中，接近后触发任务
10	天下人追击	阻止丰臣秀吉到达撤退地点	【武器】任务05后触发，撤退地点离秀吉很近

小田原征伐

难度：6★

胜利条件：击破北条氏康

败北条件：丰臣秀吉、岛津丰久任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	武力行使	击破敌兵	2分钟击破200人
02	不屈の北条军	击破所有的铁炮队长	—
03	番熊	击破甲斐姬	—
04	二の丸大激战	压制二之丸，击破北条氏直等敌将	—
05	一夜城の危机	击破风魔小太郎的本体，防止宇喜多秀家败走	—
06	家族を守る	击破早川殿	—
07	南からも攻めよ	击破埘和康忠、长尾显长、成田氏长	【武器】开战后接近位于南侧的目标敌将后触发
08	兵粮を断つべし	击破上田宪定、皆川广照、松田宪秀	【金钱】目标敌将位于战场东北角，接近后触发
09	共斗	岛津丰久、井伊直政协力使用无双奥义击破敌兵	【金钱】2分钟击破100人，控制武将必须为岛津丰久、井伊直政，任务04开始后触发
10	谛めない女たち	阻止早川殿、甲斐姬与北条氏康合流	【武器】北条氏康再次出现后，甲斐姬、早川殿会由战场下侧诘所出现，接近后触发任务

杭濑川の战い

难度：8★

胜利条件：击破所有敌武将

败北条件：石田三成、岛津丰久败走，敌方武将到达大垣城

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	岛津の挑发	击破敌兵	需要击破200人
02	钓り野伏发动·壹	引诱野一色赖母到达目标地点	—
03	坏乱する东军	击破中村一荣、有马丰氏、有马则赖	—
04	钓り野伏せ大炸裂	击破敌武将	3分钟击破5人
05	冷静な対应	在敌增援出现前击破藤堂高虎	限制时间1分钟，目标敌将出现在战场右上侧
06	意地の反攻	击破进攻大垣城的井伊直政、松平忠吉	—
07	钓り野伏せ发动·贰	引诱稻次右近到达目标地点	【武器】任务01完成后目标敌将于战场中央偏左诘所出现，接近后触发任务
08	突击番长	在宇喜多秀家体力下降至一半以前击破福岛正则	【武器】任务04开始后，福岛正则于战场右上角出现，接近后触发任务
09	战列复归	击破八须贺至镇、竹中重门，防止明石全登、前野忠康败走	【金钱】藤堂高虎登场后，目标敌将于战场左下角登场，接近后触发任务
10	待ち伏せ	击破加藤嘉明、龟井兹矩	【金钱】于战场右上角登场，接近后触发任务





关ヶ原の战い

难度：10★

胜利条件：击破德川家康，（更变后）岛津义弘到达撤退地点，（更变后）击破井伊直政

败北条件：石田三成、岛津义弘、岛津丰久任一人败走，（更变后）岛津义弘、岛津丰久任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	让れない	明石全登、前野忠康败走前击破福岛正则、松平忠吉	—
02	左近の仇敌	击破黑田长政、加藤嘉明、龟井兹矩	—
03	破竹の进击	击破竹中重门等5名敌将	—
04	崩坏する西军	阻止藤堂高虎、小早川秀秋入侵西军本阵	—
05	それぞれの信念	击破井伊直政	目标敌将于战场中央出现
06	岛津の退き口	援护岛津义弘突破关原中央，击破池田辉政等敌将	—
07	岛津の铁炮	与铁炮队长协力，击破敌兵	【金钱】需要击破200人，提示铁炮队出现后接近触发任务
08	行かせない	阻止细川忠兴、筒井定次入侵西军本阵	【金钱】井伊直政出现后，目标敌将于战场北侧出现，接近后触发任务
09	正则の雄叫び	击破福岛正则，援护石田三成到达撤退地点	【武器】撤退开始后目标武将出现，接近后触发任务
10	东国无双	击破本多忠胜	【金钱】限制时间1分钟，击破数较高时接近后触发任务
11	好敌手	控制岛津丰久击破井伊直政	【武器】控制武将必须为岛津丰久，井伊直政再次出现后触发

主从之章

政宗初阵 难度：3★

胜利条件：击破杂贺孙市、相马义胤

败北条件：伊达辉宗、伊达政宗、片仓小十郎任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	政宗初阵	击破泉田胤雪、泉田胤清	—
02	诱引成功	引诱木幡高清到中央据点外后再将其击破	—
03	加贺众登场	击破杂贺孙六、土桥森重	—
04	总大将の危机	击破中村清忠、水谷胤重，防止伊达辉宗败走	—
05	小十郎の策	击破相马乡胤、相马隆胤	—
06	迅速果断	击破泉胤政、泉胤秋	【金钱】限制时间1分钟，开场后接近目标敌将触发
07	先见の明	压制东南据点，击破木幡继清	【金钱】进入目标敌将所在据点后触发任务
08	备えあれば忧いなし	击破所有盾兵	【金钱】任务02完成后前往西侧据点触发任务，之后击破据点中的5名盾兵便可
09	增援袭来・壹	击破白川义亲、新城信常、高玉常赖	【武器】提示出现增援后接近目标敌将触发任务
10	增援袭来・贰	阻止佐竹义重、佐竹义久接近伊达辉宗	【武器】目标敌将于西北诘所出现，接近后触发任务

郡山合战 难度：5★

胜利条件：击破所有敌武将

败北条件：伊达政宗、伊达成实、片仓小十郎任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	三の丸制压	击破小手森城三之丸中的敌兵	2分钟击破100人
02	二の丸制压	压制小手森城二之丸，击破佐竹义久、和田绍为、真壁氏干	限制时间2分钟
03	因缘の相手	压制小手森城，击破佐竹义重	—
04	小手森城包围	击破芦名义广等4名敌将	—
05	最上军袭来	击破大崎义隆等6名敌将	—
06	奥州の霸者へ	击破上杉景胜、直江兼续、真田幸村	目标敌将出现在战场右下角据点中
07	最上军对策・壹	击破西北据点中的敌兵	【武器】需要击破100人
08	最上军对策・贰	护送黑胫巾组到达北侧据点	【金钱】完成任务07后，忍者队从东北诘所出现时自动触发
09	上杉の影	阻止本庄繁长到达目标地点	【金钱】战场南部中央据点开门后接近并触发任务
10	无谋な特攻	控制伊达政宗击破最上义光	【金钱】控制武将必须为伊达政宗
11	政宗を守る	伊达政宗体力在一半以上击破最上义光	【金钱】控制武将中不能有伊达政宗，接近目标敌将后触发任务，不能在任务触发前过早将敌将击破

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
12	天下无双の奥州霸者	击破敌兵	【武器】任务05触发后控制政宗接近北侧据点的敌方武将触发，需要击破300人

小田原征伐 难度：6★

胜利条件：击破丰臣秀吉

败北条件：丰臣秀吉、片仓小十郎任一人败走，更变后追加丰臣秀赖到达撤退地点

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	武力行使	击破敌兵	2分钟击破200人
02	不屈の北条军	击破所有的铁炮队长	—
03	番熊	击破甲斐姬	—
04	二の丸激战	压制二之丸，击破北条氏直等5名敌将	—
05	一夜城の危机	击破风魔小太郎的本体，防止宇喜多秀家败走	—
06	家族を守る	击破早川殿	—
07	南からも攻めよ	击破垪和康忠、长尾显长、成田氏长	【武器】开战后接近位于南侧的目标敌将后触发
08	兵粮を断つべし	击破上田宪定、皆川广照、松田宪秀	【金钱】目标敌将位于战场东北角，接近后触发
10	谛めない女たち	阻止早川殿、甲斐姬与北条氏康合流	【武器】北条氏康再次出现后，甲斐姬、早川殿会由战场下侧诘所出现，接近后触发任务
10	无谋な特攻	控制伊达政宗击破最上义光	【金钱】控制武将必须为伊达政宗

葛西大崎一揆 难度：8★

胜利条件：击破木村吉清、木村清久，（更变后）击破石田三成

败北条件：伊达政宗、片仓小十郎、葛西晴信、大崎义隆任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	泛滥援护	击破浅野长政、木村重兹，防止葛西晴信、大崎义隆败走	—
02	大军への备え	击破宇喜多秀家、小西行长、大野治长	—
03	大军分割作战	引诱立花闾千代到中央东侧据点外后将其击破	—
04	义の魂	击破真田幸村	任务03完成战场左侧据点开门后将其击破
05	义の结束	阻止直江兼续、大谷吉继入侵大崎砦	目标敌将出现在战场左下角
06	伏兵配置	配置伏兵，击破蒲生氏乡、增田长盛	【金钱】限制时间1分钟，任务01完成后才可触发
07	救援阻止	将岛津丰久引诱到麓东砦后将其击破	【武器】提示增援出现后接近岛津丰久触发任务
08	忍びのお仕事	阻止女忍者到达东北据点	【武器】立花闾千代出现后，目标敌将会出现在战场右下角据点中，接近并击破便可
09	熊姬突击	击破甲斐姬	【金钱】任务08完成后才能触发，目标敌将出现在地图右上角据点中
10	领主成败	击破木村吉清、木村清久	【金钱】西北据点开门后接近目标敌将触发任务

大坂の阵

难度：10★

胜利条件：击破丰臣秀赖、真田幸村

败北条件：德川家康、德川秀忠、片仓小十郎任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	城内潜入	击破甲斐姬等4名敌将	—
02	大坂城制压	击破丰臣秀赖	—
03	丰臣の维持	击破内藤元盛等4名敌将，防止前田利常等武将败走	—
04	二代将军の夺り	击破真田幸村、女忍者，防止德川秀忠败走	—
05	丰臣の最后	阻止丰臣秀赖到达撤退地点	—
06	味方救援	防止立花宗茂、水野胜成败走，击破后藤又兵卫等4名敌将	【武器】目标敌将位于战场中央，开场接近即可触发任务
07	工作妨害	击破风魔小太郎	【金钱】炮击开始后前往大坂城右上角，接近风魔小太郎后触发任务
08	怀かしい颜	与早川殿协力，击破甲斐姬	【金钱】甲斐姬于战场中下侧诘所出现，接近后触发任务
09	命が尽きる前に	控制片仓小十郎击破真田幸村	【金钱】控制角色必须为片仓小十郎，限制时间2分钟

小牧长久手の战い

难度：5★

胜利条件：击破德川家康

败北条件：羽柴秀吉、石田三成、真田幸村、上杉景胜任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	军势を食い止めよ	击破菅沼定盈等敌将	—
02	幸村を救え	救援真田幸村，击破井伊直政等5名敌将	—
03	三成を救え	救援石田三成，击破稻姬、板仓胜重、酒井忠次	—
04	小幡城を落とせ!	压制小幡城，击破织田信雄、服部半藏	—
05	ここは通しません!	击破井伊直虎	—
06	战线维持	压制中央据点，击破佐佐成政、平岩亲吉	【金钱】限制时间1分钟，目标敌将位于中央下侧据点中，提示据点开门后进入触发任务，任务01完成后触发不可
07	上杉ここにあり	使用无双奥义击破敌兵	【金钱】2分钟内击破100人，进入战场北侧后触发
08	忍び寄る影	阻止忍者队长接近石田三成	【武器】任务04开始后与战场左上角诘所出现，接近后触发任务
09	最后の砦	击破本多忠胜	【武器】德川本阵开门后接近本多忠胜触发

大树之章

天正壬午の乱

难度：3★

胜利条件：击破北条氏康与真田昌幸，（更变后）击破真田幸村

败北条件：德川家康、上杉景胜任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	连携确保	帮助上杉军与德川军合流，击破北条氏邦与猪俣邦宪	—
02	无谋な若武者	我方武将败走前击破北条氏房等4名敌将	—
03	北条の挟击策	阻止早川殿等4名敌将入侵踯躅崎馆	其中3名会从地图右下角出现，必须提前命令副将前往进行阻拦，随后控制主将优先解决从另一侧入侵的甲斐姬
04	上杉の力を示す	击破真田信之，防止本庄繁长败走	—
05	猛攻之坚守	击破北条氏康、北条氏政以及北条氏直	—
06	忧いを断つ	击破里见义赖与松田宪秀	【金钱】开场后迅速控制副将在战场下侧接近2名武将触发，1分钟内击破即可
07	影の扇动	击破风魔小太郎、诹访赖忠以及木曾义昌	【武器】任务02开始后3名敌将会在战场左侧的3个地点出现，2分钟内接近并击破便可
08	真田一族の猛攻	击破矢泽赖纲与矢泽赖康	【金钱】任务03完成后目标敌将会出现，接近并击破之
09	北条の猛攻	阻止成田氏长与多目元忠入侵新府城与上杉本阵	【金钱】任务04开始后目标敌将会在战场中部出现，迅速接近并将他们击破

忍城の战い

难度：6★

胜利条件：击破成田长亲

败北条件：石田三成、长束正家、上杉景胜任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	水攻め准备	护卫细川忠兴、加藤嘉明到达西南据点	—
02	堤防を守れ·壹	击破柴崎和泉守、松田康长、松田康乡	—
03	堤防を守れ·贰	击破酒卷韧负	—
04	姬君の合流	阻止甲斐姬与早川殿合流	—
05	狮子の子らを止めよ	阻止北条氏政等3名敌将到达天守城	—
06	阎魔忍暗跃	阻止忍者队长与逆卷韧负合流	【金钱】任务03开始后，风魔小太郎登场的同时忍者队长于南侧诘所出现，接近后触发任务
07	救援奔走·壹	击破正木丹波守、壬生义雄，防止佐竹义宣败走	【武器】中央据点开门后目标敌将开始进军，接近后触发任务
08	救援奔走·贰	击破伊藤政世、千叶直重，防止宇喜多秀家败走	【金钱】西北据点开门后目标敌将开始进军，接近后触发任务
09	绊の力	我方武将未败走的情况下胜利	【金钱】控制角色必须有石田三成，北条氏照、北条氏光登场时触发
10	驱ける凶风	阻止风魔小太郎入侵丰臣本阵	【武器】援军到来后，风魔小太郎于南侧诘所出现，接近后触发任务

长谷堂の战い

难度：8★

胜利条件：击破志村光安、鲑延秀纲，（更变后）我方所有武将到达西南据点，（更变后）击破伊达政宗
败北条件：上杉景胜败走，更变后追加我方武将3人以上败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	进军开始	突破菅泽山南据点，击破国见民部	—
02	最上军一扫	击破盾丘光直等5名敌将	—
03	长谷堂城制压	压制长谷堂城，击破志村光安、鲑延秀纲	—
04	立ち上がれ兼续	阻止最上义康、氏家光氏、小国大膳入侵长谷堂城	—
05	退路を开け	击破杂贺孙市	—
06	菅泽山南砦を封锁せよ	封锁菅泽山南据点，击破伊达成实、留守政景	限制时间2分钟
07	骑马铁炮队を击退せよ	击破所有骑马铁炮队长	—
08	怪しい影	阻止所有忍者队长到达撤退地点	【武器】入侵中央东侧空据点后触发任务
09	最上の进军を止めよ	击破最上义光	【金钱】敌方增援出现后，最上义光于东北诘所登场，接近后触发任务
10	殿军の勤め	击破敌兵	【金钱】2分钟击破200人，控制角色中有直江兼续、前田庆次，撤退开始时自动触发
11	智の小十郎	击破片仓小十郎	【武器】任务06结束后，片仓小十郎开始进军，接近后触发任务

大坂の阵

难度：10★

胜利条件：击破丰臣秀赖，（更变后）击破真田幸村
败北条件：德川家康、德川秀忠、上杉景胜任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	迫り来る敌を击破せよ!	击破木村重成等8名敌将	—
02	据点を讨て!	压制西据点，击破少将、山川贤信、内藤元盛	—
03	ここはあたしが守る	压制东曲轮，击破甲斐姬	—
04	最后の奇袭	击破女忍者、风魔小太郎	—
05	正面冲突	击破真田幸村等6名敌将	—
06	忍びのかく乱	阻止风魔小太郎到达撤退地点	【武器】风魔小太郎开场后由战场下侧偏左诘所出现，之后向右侧移动，接近他后触发任务
07	味方を救出せよ	击破仙石秀范、大谷吉治，防止井伊直孝败走	【武器】目标敌将位于战场中央，接近后触发任务
08	势いに负けないで	击破真田丸诘所中的敌兵	【金钱】2分钟击破100人，真田丸开门后进入触发任务
09	友だから	控制直江兼续击破真田幸村	【金钱】控制武将必须为直江兼续，真田幸村再次出现后接近其触发任务

贤人之章

木津川口の战い

难度：3★

胜利条件：击破竹中半兵卫，更变后追加击破黑田官兵卫
败北条件：毛利元就、小早川隆景、毛利辉元任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	上陆	击破前田利家、织田信忠	—
02	中央砦へ	击破浓姬、金森长近	—
03	不安な追击	击破佐佐成政、前田利长、川尻秀隆	—
04	铁甲船袭来	击破柴田胜家等5名敌将	—
05	牺牲はひとりも出さない	护卫所有民兵到达撤退地点	—
06	この期を逃すな	压制铁甲船，击破明智光秀	—
07	毛利辉元の危机	击破菅屋长赖、长谷川秀一	【武器】目标敌将会在开场后由毛利辉元右侧诘所出现，可让毛利元就在诘所旁等待，与敌将接近后触发任务
08	静かな砦	压制东据点，击破村井贞胜、蒲生氏乡	【金钱】任务02完成后，目标敌将未登场前进入东据点后触发
09	再び毛利辉元の危机	阻止中川重政、丹羽长秀接近毛利辉元	【武器】目标敌将由战场下侧诘所出现，接近后触发任务
10	两军军师、あいまみえる	控制小早川隆景击破黑田官兵卫、竹中半兵卫	【金钱】控制武将必须为小早川隆景，目标敌将进军后触发
11	猿の船	击破羽柴秀吉	【金钱】敌方本阵开门后，进入战场左侧最深处铁甲船与秀吉接近后触发

备中高松城の战い

难度：5★

胜利条件：击破羽柴秀吉
败北条件：毛利元就、小早川隆景、毛利辉元、清水宗治任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	本阵确保	引诱福岛正则至林道，援护毛利辉元到达堤防前据点	—
02	包围构筑	压制东南据点，击破加藤嘉明、木下备中	—
03	ねね击破	击破宁宁	—
04	忠臣を守れ	阻止石田三成、大谷吉继接近清水宗治	—
05	本阵を守る军师	击破黑田官兵卫	—
06	情报を封ず	阻止桑山重晴、花房识秀到达东南据点	【武器】目标敌将出现在战场东侧，接近后触发任务
07	中央砦突破	突破中央据点，击破堀尾吉晴、生驹亲正	【金钱】入侵中央据点后触发任务
08	南砦突破	突破南据点，击破堀秀政、中村一氏	【金钱】入侵南据点后触发任务
09	大将を守れ	阻止栗山利安、母里太兵卫入侵毛利本阵	【武器】目标敌将出现在中央据点附近，接近后触发任务

四国征伐

难度：6★

胜利条件：击破长宗我部元亲

败北条件：小早川隆景、羽柴秀长、蜂须贺小六任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	进路を开け	击破福留仪重等敌将	—
02	伏兵击破	击破柳生宗矩	—
03	团结を断つ	引诱小少将至被北侧据点后击破	—
04	天下人の战	击破香宗我部亲泰等敌将	—
05	少女の意地	击破加拉夏	—
06	女の意地	击破小少将	—
07	左近奋起	控制岛左近使用无双奥义击破柳生宗矩	【金钱】控制武将必须为岛左近
08	船を守る	阻止焙烙兵入侵一船	【武器】毛利军开始进军后，焙烙兵由本阵西南诘所出现，接近后触发任务
09	海上に浮かぶ砦	压制海上据点，击破佐竹亲直	【金钱】目标敌将位于战场中央右下的据点中，击破据点的门守备头后进入触发任务
10	战术の基本	阻止中岛可之助与加拉夏合流	【金钱】控制武将必须为黑田官兵卫，小少将第二次登场后，中岛可之助从加拉夏东侧诘所出现，接近后触发任务
11	ねね奋起	控制宁宁击破久武亲直	【金钱】控制武将必须为宁宁，限制时间30秒，完成任务05后自动触发
12	压胜せよ	击破长宗我部元亲	【武器】击破加拉夏后，再进入战场左下敌阵与长宗我部元亲接近后触发，限制时间2分钟



九州征伐

难度：8★

胜利条件：击破岛津义久，更变后为击破岛津丰久

败北条件：毛利辉元、大友义统、小早川隆景任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	罠に飞び込む	救援大友义统，击破伊集院忠栋等5名敌将	—
02	逆转の包围阵	击破新纳忠元等4名敌将	—
03	鬼の牙を抜く	毛利辉元到达岩屋城前击破岛津家久等4名敌将	—
04	これも军师の仕事	突破南据点，击破所有铁炮队长	—
05	鬼の首を狙う	击破岛津忠长、山田有信，接近岛津义久	限制时间2分钟
06	地の利は岛津に	阻止岛津以久接近毛利辉元	【武器】岛津以久隐藏在战场左下的U字形道路中，接近后触发任务
07	计画遂行	阻止岛津忠恒、猿渡信光入侵立花山城东据点	【金钱】完成任务02后目标敌将朝战场上侧据点开始进军，接近后触发任务
08	后方注意	击破桦山久高、秋月种实	【金钱】任务03完成后于战场西北角出现，接近后触发任务
09	さらに一手	击破岩屋城南的敌兵	【金钱】2分钟内击破200人，任务03开始后前往战场右下角触发
10	鬼に挑む	在击破岛津义久前击破岛津义弘	【武器】目标敌将会出现在城中，接近并击破便可



小田原征伐

难度：10★

胜利条件：击破北条氏康

败北条件：丰臣秀吉、丰臣秀次、小早川隆景任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	二の丸突入	击破北条氏规，与二之丸中的我方武将合流	—
02	二の丸守るは熊の姬	击破甲斐姬、成田氏长与壬生义雄	—
03	混沌に落ちる	击破风魔小太郎	—
04	天守を拔く	击破早川殿等4名敌将	—
05	包围阵坚守	阻止我方武将败走，击破北条氏邦等3名敌将	【金钱】提示目标敌将出现后前往战场下侧的三之丸接近并击破之
06	三の丸一扫	击破三之丸中的敌兵	【金钱】2分钟200人，任务02未完成的情况下，控制副将在战场三之丸左侧可触发本任务，可与任务05一同完成
07	一夜城を守りきれ	阻止风魔小太郎入侵一夜城	【武器】任务03开始后先将风魔小太郎击破一次，之后派副将在战场左上角一夜城通路口等待任务触发，之后击破目标敌将便可
08	绽びを利用する	与松田宪秀、笠原政尧协力，击破山角定胜与伊藤政世	【金钱】位于战场右侧，秀吉开始反攻后前往并击破便可
09	民を守る策	控制小早川隆景在民兵败北前击破北条氏光、北条氏忠	【金钱】控制武将必须为小早川隆景，关卡最后触发，之后击破目标敌将便可

忠节之章

小谷城の战い 难度：3★

胜利条件：击破所有敌武将，（更变后）到达撤退地点

败北条件：浅井长政、藤堂高虎任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	味方が交战中	击破丹羽秀长、安藤守就、堀秀政，救出雨森清贞	—
02	狼藉者がやってくる·壹	阻止柴田胜家、前田利家接近浅井长政	—
03	狼藉者がやってくる·贰	阻止浓姬、森兰丸接近浅井长政	—
04	小天守阁での战い	击破竹中半兵卫、佐佐成政	—
05	光秀を倒せ	击破明智光秀	—
06	地下道の战い	确保撤退地点，击破明蒲生氏乡等4名敌将	—
07	且元を救え	击破泷川一益，救出片桐且元	【金钱】目标敌将位于战场右下，接触并击破便可
08	ねねの强袭	击破宁宁本体	【武器】浅井长政开始撤退后，在战场左下角后触发任务
09	久政を救え	击破氏家直昌，救出浅井久政	【金钱】氏家直昌登场后，与其接近触发任务
10	纲亲を救え	击破织田信忠，救出北海纲亲	【金钱】织田信忠登场后，与其接近触发任务
11	秀吉击破	击破羽柴秀吉	【武器】秀吉会出现在战场右上角的据点中，接近并击破便可

长筱の战い 难度：5★

胜利条件：击破武田胜赖

败北条件：织田信长、德川家康、奥平信昌、藤堂高虎任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	地狱の开幕	击破守护鸢巢山据点西门的三枝昌贞	—
22	鸢ヶ巢山砦制压	与酒井忠次合作，击破鸢巢山砦中的河洼信实与名和宗安	—
03	赤备え散る	击破山县昌景与小幡信贞	—
04	虚を突く突击	击破真田幸村、真田信纲与真田昌辉	—
05	兵士たちの觉悟	守护信长本阵，2分钟内击破100敌兵	—
06	最后の抵抗	我方武将败走前击破真田信之、马场信房与内藤昌丰	—
07	长筱城救援	救援长筱城，击破女忍者	【武器】任务3开始后来到奥平信昌所在据点等待女忍出现，随后击破便可
08	左近の妙策	在奥平忠昌入侵兵粮库前击破岛左近	【武器】击破女忍后接近右边据点，对话结束据点开门后进入并迅速将岛左近击破即可

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
09	昌景の仇讨ち	击破山县昌次与志村光家	【金钱】任务4开始一段时间后目标敌将会在战场中央上部出现，接近他们触发任务后再将其击破便可
10	崩坏する武田家	阻止穴山信君、武田信廉、武田信丰到达撤退地点	【金钱】武田家本阵开门后接近目标武将们便可触发，需要让主控武将与副将兵分两路牵制住目标敌人以防止他们到达逃跑地点



贱ヶ岳の战い 难度：6★

胜利条件：击破柴田胜家，更变后追加击破阿市

败北条件：羽柴秀吉、藤堂高虎任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	贱ヶ岳砦救援	击破拜乡家嘉、山路将监，防止桑山重晴败走	—
02	鬼玄蕃たちの攻势	击破佐久间盛政等5名敌将	—
03	お市を救うために	包围柴田本阵，击破金森长近等6名敌将	—
04	仁义を通す	击破前田利家	限制时间2分钟
05	头上注意	抵挡奇袭，击破不破直光	【金钱】开场让副将接近目标敌将后触发
06	岩崎山砦救援	援护高山重友到达羽柴本阵	【武器】接近高山重友后触发，之后清理掉其前往本阵通路上的敌将便可
07	秀吉包围网	击破织田信孝、泷川一益、泷川益氏	【金钱】任务03开始后于下侧以及右侧诘所登场，必须在目标敌将入侵本阵前与他们接触才可触发任务
08	倾奇者猛进	阻止前田庆次入侵羽柴本阵	【武器】前田庆次在前田利家被击破后由战场右上诘所出现，接近后触发任务



九州征伐

难度：8★

胜利条件：击破岛津义久

败北条件：丰臣秀吉、立花宗茂、由布惟信、藤堂高虎任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	城门突破	击破守护中央据点的山田有信、种子岛久时	—
02	立花军救援	击破桦山久高、野村忠敦、猿渡信光，阻止内田镇家、高野大膳败走	—
03	立花山城救援	击破新纳忠元、颖娃久虎，阻止由布惟信败走	—
04	鬼の一族	击破岛津丰久、岛津家久、岛津忠长	—
05	岛津の意地	击破岛津义弘	—
06	转ばぬ先の杖	牵制岛津军，击破岛津忠辰、高桥种冬	【金钱】目标敌将位于战场南侧，开场接近后触发任务
07	立花山城南砦突破	突破立花山城南据点，击破伊集院忠栋、上井觉兼	【金钱】限制时间1分钟，入侵立花山城南据点时触发
08	立花山城东砦突破	突破立花山城东据点，击破星野吉实、星野吉兼	【金钱】入侵立花山城东据点时触发
09	岛津一の智者	阻止岛津岁久、岛津忠恒入侵丰臣本阵	【武器】我军包围岩屋城后，目标敌将所在据点开门，接近后触发任务
10	风神の弟	击破风魔小太郎，阻止立花直次败走	【武器】立花山城东据点开门后，立花直次出现在东北诘所附近，接近他后触发任务

关ケ原の战い

难度：10★

胜利条件：击破岛津义久

败北条件：丰臣秀吉、立花宗茂、由布惟信、藤堂高虎任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	开战	击破岛津丰久等5名敌将	—
02	三成に过ぎたるもの	压制北部战场，击破岛左近	限制时间为2分钟，岛左近位于战场左上角
03	不稳	阻止伊藤盛正等4名敌将入侵东砦	—
04	秘策	防止生驹一正、奥平贞治、金森长近败走，击破大谷吉继等5名敌将	—
05	弱点	击破大谷吉治与长束正家	—
06	进击の鬼岛津	击破岛津丰久等5名敌将，阻止岛津义弘到达撤退地点	—



编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
07	北东砦の攻防	与山内一丰、田中吉政协力，击破氏家行广、长宗我部盛亲	【金钱】任务02开始后可触发，目标敌将位于战场中上据点中，接近并击破之
08	本命	与浅野幸长、池田辉政协力，击破堀田盛高、斋村政广、织田信包	【金钱】出现提示后目标敌将会出现在战场右上角，接近并击破便可
09	试游	控制藤堂高虎击破大谷吉继	【武器】控制武将必须为藤堂高虎，大谷吉继开始进军后与其接触便可
10	决死	击破岛左近等5名敌将	【金钱】大谷吉继被击破后，岛左近会从战场左上侧诘所出现并迅速向东军本阵进军，必须在其进入本阵前接近他才可触发任务

约束之章

关东防卫战

难度：3★

胜利条件：击破上杉谦信、绫御前、上杉景胜

败北条件：北条氏康、北条氏政、早川殿、北条三郎任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	たいそうなご挨拶	击破上杉谦信与所有骑马队长	—
02	姊上、さすが！	击破直江景纲、北条高广、色部胜长，防止北条三郎败走	—
03	莲池での战い	夺回莲池，击破所有阴阳师	—
04	小峰曲轮での战い	击破杉宪政、佐竹义重	限制时间3分钟
05	上杉军总攻击	阻止直江兼续5名等敌将入侵本丸	—
06	舍曲轮での战い	夺回舍曲轮，击破由良成繁、本庄繁长	【金钱】上杉军开门后前往目标敌将所在地点触发任务
07	诱い出せ	在小蜂曲轮内击破佐野昌纲	【武器】目标武将位于战场左侧，上杉军开门后与其接近触发任务
08	信赖厚き北条军	援护荷驮兵到达目标地点	【武器】进入战场东北区域时自动触发，必须尽早进入
09	当主同士	控制北条氏康使用无双奥义击破上杉谦信	【金钱】控制武将必须为北条氏康，与上杉谦信接近后触发

御馆の乱

难度：5★

胜利条件：击破上杉景胜，（更变后）上杉景虎到达撤退地点

败北条件：上杉景虎、早川殿败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	进击	据点压制，击破中央东侧据点内敌兵	—
02	三兄弟	三之丸压制，与北条氏政等武将协力击破斋藤朝信等4名敌武将	—
03	家族	二之丸压制，击破安田显元、色部长实、新发田长敦	—

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
04	一转	击破小山田信茂等5名敌将	—
05	景虎	击破小幡信贞等敌将，防止上杉宪政败走	—
06	伏击	击破武田胜赖、真田信之	—
07	夺还	压制北据点，击破山本寺景长、水原亲显	【金钱】开场入侵北据点后即可触发任务
08	迫击	阻止直江信纲到达西北据点	【武器】完成任务07后与左侧的直江信纲接触即可触发任务
09	亲子	与绫御前协力，击破真田昌幸、真田幸村	【武器】绫御前接近目标敌将后触发
10	对峙	控制早川殿击破上杉景胜、直江兼续	【金钱】控制武将必须为早川殿，接近敌将后触发

忍城の战い

难度：6★

胜利条件：击破石田三成

败北条件：成田长亲、早川殿、甲斐姬任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	民を守れ	击破细川忠兴、加藤嘉明、胁坂安治，防止民兵败走	—
02	民と共に	援护民兵到达堤防	—
03	流れを与えぬ	阻止大谷吉继到达工作地点	—
04	仪の突进	阻止直江兼续、佐竹义宣到达西侧据点	—
05	军神の子	突破南侧关口，击破上杉景胜	—
06	左近の献身	击破岛左近	—
07	二将救援	击破池田辉政、浅野长政，防止酒卷、柴崎败走	【金钱】任务01完成后，接触位于战场西侧的目标敌将后触发
08	三将と共に	酒卷韧负、正木丹波守、柴崎和泉守未败走的情况下胜利	【金钱】控制武将必须为甲斐姬，任务07完成后触发
09	新婚夫妇	阻止稻姬与真田信之合流	【武器】女忍者登场后稻姬会从西侧诘所出现，接近她或真田信之后触发
10	潜むくのいち	击破女忍者	【武器】女忍者从北条本阵南侧的诘所登场后，接近她时触发
11	关东に吹く风	控制风魔小太郎阻止真田幸村入侵天守	【金钱】控制武将必须为风魔小太郎，接近真田幸村后触发

第二次上田城の战い

难度：8★

胜利条件：击破真田昌幸，（更变后）击破甲斐姬、真田幸村

败北条件：德川秀忠、早川殿任一人败走，更变后追加真田幸村到达目标地点

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	北上	压制中央据点与北侧据点，击破堀田兴重、筑田新八、池田长门	—

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
02	户石城に幸村あり	压制户石城，击破真田幸村	—
03	时间稼ぎ	阻止女忍者、根津甚八接近德川秀忠	—
04	攻势を凌げ	击破唐泽玄蕃等4名敌将	—
05	城内は忍びだらけ	击破雾隐才藏，防止土井利胜等武将败走	—
06	追うものたち	击破女忍者、笕十藏、由利镰之介	—
07	沉默の砦	压制东侧据点，击破野吕兵库、马场总市	【武器】击破真田幸村后，目标敌人于东据点出现，接近后触发任务
08	曲者发见	击破穴山小助与所有忍者队长	【金钱】上田城开门后，进入城中间的隐藏通道与目标敌人接近后触发任务
09	隐し通路の先に	击破来福寺左京、横谷幸重	【金钱】上田城开门后，由城中隐藏通道进入战场左上角后触发任务
10	真田兄弟の战い	控制真田信之击破真田幸村	【金钱】控制武将必须为真田信之
11	表里比兴の男	击破真田昌幸	【武器】位于战场左侧，接近后触发任务



大坂の阵

难度：10★

胜利条件：击破丰臣秀赖，（更变后）击破甲斐姬

败北条件：德川家康、德川秀忠、早川殿任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	迫り来る敌を击破せよ!	击破木村重成等8名敌将	—
02	据点を讨て!	压制西据点，击破小少将、山川贤信、内藤元盛	—
03	ここはあたしが守る	压制东曲轮，击破甲斐姬	—
04	最后の奇袭	击破女忍者、风魔小太郎	—
05	正面冲突	击破真田幸村等6名敌将	—
06	忍びのかく乱	阻止风魔小太郎到达撤退地点	【武器】风魔小太郎开场后由战场下侧偏左诘所出现，之后向右侧移动，接近他后触发任务
07	味方を救出せよ	击破仙石秀范、大谷吉治，防止井伊直孝败走	【武器】目标敌将位于战场中央，接近后触发任务
08	势いに负けないで	击破真田丸诘所中的敌兵	【金钱】2分钟击破100人，真田丸开门后进入触发任务
09	家族だから	控制早川殿使用无双奥义击破甲斐姬	【金钱】控制武将必须为早川殿，甲斐姬第三次出现后触发任务

盟友之章

山崎の战い

难度：3★

胜利条件：击破明智光秀

败北条件：羽柴秀吉、大谷吉继任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	麓で奋战	击破天王山麓的敌兵	需要击破200人
02	参道诱引	在山道击破柴田胜定、安田国继、小川佑忠	—
03	山顶夺还	击破伊势贞兴、明智茂朝、阿闭贞大	—
04	长宗我部来袭	击破长宗我部元亲等4名敌将，防止黑田官兵卫败走	—
05	明智军の瓦解	击破加拉夏等5名敌将	—
06	山顶への道	击破津田信春、津田重久、御牧兼显	【金钱】限制时间2分钟，目标敌将位于战场左侧的通道中，接近后触发任务
07	山顶部队援护	援护山顶部队进军，击破小少将等3名敌将	【武器】目标敌将位于战场东北角，待其开始进军后接近即可触发任务
08	伏兵发见	击破柳生宗矩	【武器】目标敌将位于战场右下侧据点，击杀门守备头后进入触发，击破便可
09	阿吽の呼吸	大谷吉继、石田三成协力使用无双最终奥义击破明智光秀	【金钱】控制角色必须为大谷吉继、石田三成，关卡最后接近明智光秀触发

小牧长久手の战い

难度：5★

胜利条件：击破德川家康、织田信雄

败北条件：羽柴秀吉、羽柴秀长、石田三成、大谷吉继任一人败走，更变后追加德川家康到达撤退地点

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	进军准备	击破大须贺康高、神原康政、板仓胜重	—
02	别动队を救え	突破中央据点，击破渡边守纲等4名敌将	—
03	别动队の反击	与别动队的羽柴秀次、堀秀政协力，击破丹羽氏重等4名敌将	—
04	信雄撤退阻止	阻止织田信雄到达小牧山城	—
05	本阵急袭	阻止本多忠胜等3名敌将入侵乐田城	—
06	砦夺取	击破石川数正、酒井忠次	【金钱】限制时间1分钟，目标武将位于战场左上方的据点中，任务02开始后据点开门，之后接近敌将触发任务
07	影の奇袭	击破服部半藏	【武器】任务02中服部半藏会从战场左侧诘所出现并袭击羽柴秀吉，迅速接近后触发任务
08	战国最强の娘	击破稻姬	【武器】任务04开始后稻姬出现在战场左下角，接近后触发任务

四国征伐

难度：6★

胜利条件：击破长宗我部元亲

败北条件：大谷吉继、羽柴秀吉、蜂须贺小六任一人败走，更变后追加羽柴秀长败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	进路を开け	击破福留仪重等敌将	—
02	伏兵击破	击破柳生宗矩	—
03	团结を断つ	引诱小少将至被北侧据点后击破	—
04	天下人の战	击破香宗我部亲泰等敌将	—
05	少女の意地	击破加拉夏	—
06	女の意地	击破小少将	—
07	左近奋起	控制岛左近使用无双奥义击破柳生宗矩	【金钱】控制武将必须为岛左近
08	船を守る	阻止焙烙兵入侵一船	【武器】毛利军开始进军后，焙烙兵由本阵西南诘所出现，接近后触发任务
09	海上に浮かぶ砦	压制海上据点，击破佐竹亲直	【金钱】目标武将位于战场中央右下的据点中，击破据点的门守备头后进入触发任务
10	战术の基本	阻止中岛可之助与加拉夏合流	【金钱】控制武将必须为黑田官兵卫，小少将第二次登场后，中岛可之助从加拉夏东侧诘所出现，接近后触发任务
11	ねね奋起	控制宁宁击破久武亲直	【金钱】控制武将必须为宁宁，限制时间30秒，完成任务05后自动触发
12	压胜せよ	击破长宗我部元亲	【武器】击破加拉夏后，在进入战场左下敌阵与长宗我部元亲接近后触发，限制时间2分钟



忍城の战い

难度：8★

胜利条件：击破成田长亲

败北条件：石田三成、长束正家、大谷吉继任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	水攻め准备	护卫细川忠兴、加藤嘉明到达西南据点	—
02	堤防を守れ·壹	击破柴崎和泉守、松田康长、松田康乡	—
03	堤防を守れ·贰	击破酒卷韧负	—
04	姬君の合流	阻止甲斐姬与早川殿合流	—
05	狮子の子らを止めよ	阻止北条氏政等3名敌将到达天守城	—

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
06	阎魔忍暗跃	阻止忍者队长与逆卷韧负合流	【金钱】任务03开始后，风魔小太郎登场的同时忍者队长于南侧诘所出现，接近后触发任务
07	救援奔走・壹	击破正木丹波守、王生义雄，防止佐竹义宣败走	【武器】中央据点开门后目标敌将开始进军，接近后触发任务
08	救援奔走・贰	击破伊藤政世、千叶直重，防止宇喜多秀家败走	【金钱】西北据点开门后目标敌将开始进军，接近后触发任务
09	绊の力	我方武将未败走的情况下胜利	【金钱】控制角色必须有石田三成，北条氏照、北条氏光登场时触发
10	驱ける凶风	阻止风魔小太郎入侵丰臣本阵	【武器】援军到来后，风魔小太郎于南侧诘所出现，接近后触发任务

关ケ原の战い

难度：10★

胜利条件：击破德川家康

败北条件：石田三成、大谷吉继、岛左近任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	战力削减	击破细川忠兴等3名敌将	限制时间2分钟
02	仲间を救い出せ	击破浅野幸长等3名敌将，防止小西行长、宇喜多秀家败走	—
03	里切り者扫讨	击破小早川秀秋等6名敌将	—
04	岛津说得	说服岛津军，击破井伊直政	—
05	毛利说得	说服毛利军，击破加藤清正、福岛正则	—
06	本阵突入	击破本多忠胜	—
07	伏兵援护	护卫蒲生赖乡、大谷吉治到达东北诘所	【武器】目标我方武将位于战场上侧，控制副将接触后触发任务，之后清理掉通往东北据点道路上的武将与持旗兵即可
08	仪の战	我方武将无人败走的情况下取得胜利	【武器】任务03之后保证无人败走即可
09	增援击破	阻止松平忠吉等3名敌将到达东军本阵	【金钱】西军反击开始后，目标敌将出现在战场南侧中央据点中，接近后触发任务
10	总大将を守れ	阻止金森长近、山内一丰、古田识部接近石田三成	【金钱】控制武将中没有石田三成，目标敌将出现后接近触发
11	同朋との决着	控制大谷吉继击破藤堂高虎	【金钱】控制武将必须为大谷吉继，藤堂高虎再次出现后触发任务
12	压胜せよ	击破长宗我部元亲	【武器】击破加拉夏后，再进入战场左下敌阵与长宗我部元亲接近后触发，限制时间2分钟



百花缭乱之章

挂川城の战い

难度：4★

胜利条件：击破北条氏康、今川氏真

败北条件：德川家康、加拉夏任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	地下から侵入	击破清水康英等5名敌将	—
02	寝返り欢迎	击破与德川军敌对的5名武将	—
03	总大将急袭	击破大道寺政繁等敌将	—
04	氏真を利用	避开今川氏真，击破安倍元真、冈部正纲	—
05	甲斐姬の奋斗	击破甲斐姬	—
06	早川殿の思い	击破早川殿	—
07	风魔の奇袭	击破风魔小太郎	【武器】限制时间1分钟，风魔小太郎第一次会从北侧诘所登场并向松平康信进军，此时接近他后触发任务
08	家康の决意	阻止德川军的敌对武将到达撤退地点	【金钱】北条军开门后敌武将开始撤退，与他们接近后触发任务，击破除朝仓在重、铃木重时以外的武将
09	主君のため	阻止今川氏真与朝比奈康朝合流	【武器】今川氏真于天守再次登场后，目标敌将于忍道附近的诘所出现，接近后触发任务
10	混沌、再び	阻止风魔小太郎接近我方总大将	【金钱】风魔小太郎第二次会从西南诘所登场，接近他后触发任务

神流川の战い

难度：5★

胜利条件：击破北条氏康，更变后追加击破甲斐姬、早川殿

败北条件：泷川一益、加拉夏任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	真田军の初阵	击破山角定胜、石卷康敬、狩野泰光，防止泷川益氏败走	—
02	信之の作战	击破接近军配山南据点的北条氏邦	—
03	北条の结束	击破北条氏政	—
04	女子刈り	击破甲斐姬、早川殿	—
05	後退命令	击破猪俣邦宪等4名敌将	—
06	笑う狮子の牙	击破远山友政、伊势贞运、松田康乡	—
07	昌幸を救援せよ	击破大谷带刀、御宿政友，防止真田昌幸败走	【武器】我军本阵南面开启后，接近目标敌将触发
08	疾风のごとく	控制女忍者击破甲斐姬	【金钱】控制武将必须为女忍者，从忍道接近甲斐姬后触发
09	一益の误算	击破大道寺政繁、垪和氏续、松田宪秀，防止泷川一益败走	【金钱】任务05开始后，目标敌将会出现在泷川一益附近，接近后触发任务
10	人生の先辈	协力使用无双奥最终义击破风魔小太郎	【武器】任务06完成后，风魔小太郎从东南诘所登场，此时触发任务

贱ヶ岳の战い

难度：7★

胜利条件：击破柴田胜家、阿市

败北条件：羽柴秀吉、加拉夏任一人败走，更变后追加羽柴秀长败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	大岩山砦を守れ	击破佐久间盛政、佐久间安政，阻止中川清秀败走	—
02	贱ヶ岳鸟で を夺还せよ	夺回贱岳，击破德山秀现	—
03	分かってくれ利家	击破前田利家	—
04	上杉との密约	直江兼续体力一半以下前击破4名敌武将	—
05	鬼柴田の砦攻め	阻止柴田胜政入侵岩崎山砦	【武器】任务01开始后，目标敌将由战场东南角诘所出现，接近后触发任务
06	女の子力全开	使用无双奥义击破敌兵	【金钱】2分钟击破200人，任务01后触发
07	倾奇者、推参!	击破前田庆次	【武器】任务03开始后接近前田庆次并对其造成一定伤害后触发任务，之后击破便可
08	鬼柴田の骑马突击	击破毛受胜照与所有骑马队长	【金钱】任务04开始后，目标敌将从战场西北处诘所出现，接近后触发任务

天正华合战

难度：8★

胜利条件：击破宁宁，更变后追加击破浓姬，（更变后）击破丰臣秀吉

败北条件：加拉夏、井伊直虎、小少将任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	九人目の仲间	击破立花訚千代	限制时间2分钟
02	小手调べ	击破敌兵	2分钟击破200人
03	十人目の仲间	使用无双奥义击破阿国	—
04	十一人目の仲间	说得绫御前，击破其他敌将	—
05	十二人目の仲间	阻止浓姬等敌将入侵我方本阵	—
06	十三人目の仲间	连击数达到要求时击破宁宁	要求连击数为300
07	自ら动く总大将	阻止宁宁到达撤退地点	【武器】任务03完成后宁宁会朝右上侧移动，接近后触发任务
08	ねねに负けてられない	援护雾隐才藏到达中央据点	【金钱】任务07达成后触发，击破中央北侧据点的敌将便可
09	仲间は多いほうがいい	找到并击破所有女忍者	【金钱】位于战场左上角区域，限制时间2分钟，与女忍者接近后触发任务
10	阿国のおしかり	援护阿国接近石川五右卫门	【金钱】必须完成任务03，石川五右卫门登场后触发
11	久しぶりの喧哗	击破浓姬，防止绫御前败走	【武器】必须完成任务04，浓姬登场后触发
12	お归りください	控制井伊直虎击破丰臣秀吉	【武器】控制武将必须为井伊直虎

ガラシャ救出战

难度：10★

胜利条件：加拉夏到达撤退地点，（更变后）击破石田三成

败北条件：加拉夏、小少将任一人败走

编号	任务名称	达成条件	【奖励】备注
01	脱出	击破宇喜多秀家、吉川广家、锅岛胜茂	限制时间2分钟
02	直传	引诱小西行长等3名敌将至东南部，之后击破	—
03	乱入	击破赤座直保等4名敌将	—
04	奋迅	控制加拉夏击破四天王寺内的敌兵	—
05	间近	击破前田玄以、长宗我部元亲	限制时间2分钟
06	师弟	击破岛津义弘等5名敌将	—
07	仲间	击破岛左近、大谷吉继	—
08	慈爱	击破小早川秀秋，阻止松井康之败走	【金钱】任务02完成后，目标敌将于中央下侧的诘所出现，接近后触发任务
09	强行	击破胁坂安治、小早川秀包、伊藤盛正	【金钱】限制时间2分钟，出现在战场右下的四天王寺中，可以让小少将完成任务04后在该地点等待任务触发
10	不意・壹	击破增田长盛、长束正家	【武器】任务05开始后，控制小少将前往战场左侧的隐藏通道，接触目标武将后触发任务
11	不意・贰	击破朽木元纲、小川佑忠	【武器】任务07开始后，由战场中央上侧的隐藏通道进入战场左上角的房屋，与目标武将接近后触发任务



奖杯

本作的奖杯构成与前作相似，虽然难度都不是很高，但部分奖杯十分消耗时间，获得白金奖杯所需的时间在100小时以上。由于本作取消了“流浪演武”模式，所以不存在获得秘藏武器的简便方法，每个武将的秘武都必须老老实实用常规方法获得，这项工作不仅耗费时间，而且还具有技巧与运气成分。除了秘武相关的奖杯比较麻烦外，无限城本馆达到100层也比较耗时间，不过由于达成奖杯“觉醒を极めし者”需要消耗大量兵法书，利用无限城刷取兵法书也是一个不错的选择。

奖杯列表

奖杯名称	种类	取得方法
天下无双	白金	获得所有奖杯
天下无双への第一步	铜杯	初次完成任务
初阵祝い	铜杯	初次获得合战胜利
巨星となる	铜杯	完成无双演武模式的新星之章
比翼连理	铜杯	完成无双演武模式的绊之章
真の悪党	铜杯	完成无双演武模式的反逆之章
大切な人	铜杯	完成无双演武模式的情爱之章
纯粋な思い	铜杯	完成无双演武模式的理想之章
友のために	铜杯	完成无双演武模式的盟友之章
忠臣の报恩	铜杯	完成无双演武模式的主从之章
摇るがぬ支え	铜杯	完成无双演武模式的大树之章
受け继がれる意志	铜杯	完成无双演武模式的贤人之章
让れない	铜杯	完成无双演武模式的好敌手之章
二人の宝物	铜杯	完成无双演武模式的约束之章
生きて忠を成す	铜杯	完成无双演武模式的忠节之章
梦の舞台	铜杯	完成无双演武模式的百花缭乱之章
常胜无败	银杯	完成无双演武模式的所有合战
天下布武	金杯	在无双演武模式中使用全部角色完成所有合战
无限への到达	金杯	在无限城模式中到达100层
无限への道半ば	铜杯	在无限城模式中到达50层
无限への一步	铜杯	在无限城模式中到达5层
超级武功	铜杯	在无限城模式中任意别馆达成S评价
别馆制霸	银杯	在无限城模式中所有别馆达成S评价
至高の一振り	铜杯	初次获得秘藏武器
数多の业物	铜杯	获得20把秘藏武器
种々の神品	银杯	获得所有的秘藏武器
觉醒せし者	铜杯	初次习得觉醒技能
觉醒に魅入られし者	铜杯	习得20种觉醒技能
觉醒を极めし者	银杯	习得所有的觉醒技能
热き钢を打て!	铜杯	初次进行武器强化
调教师	铜杯	初次进行军马强化
果て无き强化	铜杯	成功进行一次限界突破
地狱からの生还	铜杯	在“地狱”难度下完成任一关卡
一骑当千	铜杯	在一场合战中击破1000人
神速无双	铜杯	在一场合战中使用神速攻击击破1000人
阿吽の呼吸	铜杯	在一场合战中，玩家武将协力使用无双最终奥义击破150人
杀阵役者	铜杯	在一场合战中使用杀阵击破5名武将
刹那の呼应	铜杯	成功防御来自敌方武将的神速攻击
月丸参上!	铜杯	在任意合战中见到月丸
洒落者无双	铜杯	初次更换无双武将的衣服并进行战斗
破竹の势い	铜杯	破坏10个竹束
おかえり	铜杯	初次从无限城逃脱
よっ千两役者!	铜杯	在一次黄金时间中获得1000两
连击雨あられ	铜杯	达成1000连击
武名を天下に	铜杯	初次将排名登录排行榜
きらめく群雄	铜杯	使用过所有无双武将
战国一のお大尽	铜杯	在道具店消费超过10万两
古今无双	铜杯	宝物库总击破数超过10万人
任务达成	铜杯	宝物库的任务达成率超过50%
任务完遂	银杯	宝物库的任务达成率达到100%
合战绘卷	铜杯	宝物库的事件收集率超过50%
战国绘卷	银杯	宝物库的事件收集率达到100%
雅な调べ	铜杯	宝物库的音乐收集率超过50%
绚烂な调べ	银杯	宝物库的音乐收集率达到100%



无论是系统还是画面，《战国无双4－Ⅱ》带给我的整体感觉与前作并无太大区别，但相比前作还是有不少进化之处的，比如改良过的敌人AI，以及更为合理的技能系统等等。剧情方面，由于本作的切入点在角色身上，所以给人的代入感也更为充足，不少剧本中也加入了适量的IF要素，也算圆了不少玩家的梦想。本作取消了“流浪演武”模式，而是回归了经典的“无限城”模式，虽然玩家因此缺少了获得秘武的捷径，但可以好好体验突破难关、获取秘武的成就感了。总之，无论你之前是否玩过《战国无双4》，本作都是值得一玩的佳作。



文 宇宙人、昴星团 美编 咕噜

Guide 攻略透解 Through

光盘视频收录 POCKET HALO

PSV	ACT	动作・狩猎
噬神者 2 狂怒解放		
GOD EATER 2 RAGE BURST		
BNGI	港版	2015年2月26日
1～4人	399港币	对应交叉存档/PSV TV

GOD EATER 2 RAGE BURST

时隔一年多，作为《噬神者 2》资料篇的本作终于在各位“噬神者”们的期盼下出炉，而且这次官方非常厚道地推出了官方中文版，下面就让我们来看看这个资料篇里面更新的内容吧。

关于存档继承

这里先讲解一下继承方式。首先在游戏的标题菜单选择“IMPORT SAVE DATA”选项，点进去之后会看到三个项目，分别是继承 PSP 版《GE2》的存档，继承 PSV 版《GE2》的存档以及继承《GE2RB》的存档。其中如果选择继承 PSP 版存档的话，需要先将 PSP 的游戏存档复制到 PSV 内。而选择继承《GE2 RB》的存档则是提供给想重新体验一遍本作剧情的玩家用的。

继承存档之后，系统会询问玩家是从最初开始还是接着进行游戏。如果选择最初开始就会从《GE2》最开头的内容（即难易度 1）开始游戏，而接着进行游戏则会紧接在前作的结局之后，即难易度 7 开始。前作中与九尾相关以及 DLC 的剧情都要重新过一遍。

另外，中文版可以直接继承前作《GE2》的日文版存档。而且由于中文版和日文版是两个版本的游戏，所以它们的存档是无法互相通用的。





游戏系统

注：由于本作是资料篇，所以以下仅列出与前作不同的系统。

游戏基本操作

按键	作用
方向键 / 右摇杆	调整视角
左摇杆	人物移动
□	普通攻击 1
△	普通攻击 2
×	跳跃
○	垫步
L	重置视角
长按 L	近战模式下启动 / 关闭锁定模式；枪模式下启动 / 关闭准星
R	切换武器的近战 / 枪模式
左摇杆 + 长按 R	奔跑
R+ □	特殊攻击
R+ △	快速捕食
R+ ○	格挡、回收道具
R+ ×	近战攻击时快速切换成枪模式
长按△	捕食
Start/ 触摸屏右上角	打开大地图和任务菜单
Select/ 触摸屏右下角	打开道具列表
触摸屏左下角	打开指令列表
PSV TV 追加指令	
R2+ ○	启动血之狂怒系统

技能系统变化

首先我们需要搞清楚的是本作的“技能”和“技能效果”是两个概念，一个技能可以拥有一个或者多个技能效果。比如技能“坚毅”带有“运动员”（所有行动消耗的活力降低）和“JGST 回复”（精准格挡成功时回复活力）这两种效果。而在本作，神机上所附带的技能不再固定不变，改成了可以让玩家自行 DIY 的形式。

让武器得到新技能有两种方式，一种是强化，玩家在强化武器的时候会获得新的技能，只要将新技能放进空格子或者替换掉原有的技能即可。另外一种是安装遗留神机，遗留神机相当于一个独立的技能安装包，通过安装直接改变神机的技能。每个神机最多可以安装 4 个技能，如果技能格用满了，就需要覆盖原有的技能才能安装。

另外，本作的技能和技能效果都是有等级概念的，等级最高为 LV10。技能效果的强弱和等级有关，如果技能表中有同名的技能，那么它们的等级和效果就会叠加，不过最多只达能到 LV10 的效果。

但是要注意有极个别的技能必须达到指定等级时才会有效果。暂时没有效果的技能名称前方会是一个灰色的“×”。



遗留神机

遗留神机是本作在完成任务之后新增的奖励要素，每次完成任务都必定能获得 3 个遗留神机。正如前文所说它主要用于给玩家 DIY 武器的技能，不过，安装的时候必须对应类型，比如变异镰的遗留神机只能给变异镰安装，不能安装到其他种类的武器和装备上。

部分遗留神机名字后面还有“+1”的标志，这类神机安装之后可以额外强化武器的性能参数，根据强化次数武器的名字后面会出现“+X”的数值，数值越大武器的基础数据也会越高，最高可以提升到“+30”，而且这个数值会随着武器强化而继承到下一级的武器上。不过带有“+1”的遗留神机不多，建议留给自己的主力武器使用。



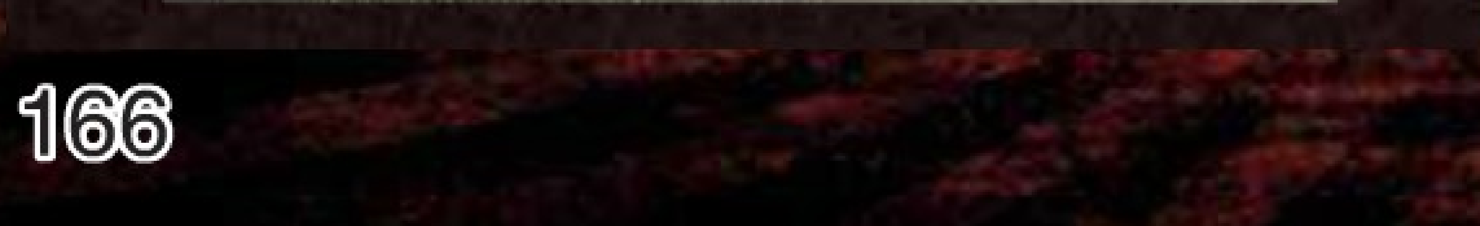
个人特殊能力

该系统将前作的 NPC 升级系统改良，使每一个直接或间接参与战斗的 NPC 都有自己的特殊能力，玩家可以在基地电脑菜单的“个人特殊能力”项目中查看和学习。与玩家一起出战的 NPC 完成任务之后可以获得一定量的 AP 值，AP 值主要用于学习个人特殊能力。每个 NPC 可以学会的个人特殊能力不尽相同，从体力增加到携带回复柱等应有尽有，有些高级的能力需要学会低级的能力之后才能学习。学习之后可以在这个菜单中给 NPC 装上，每名 NPC 最多可以装备 4 个技能，装备之后实战中就能发挥出相应的效果。而除了技能之外，这个菜单还可以给 NPC 更换服装，某些新的服装需要消耗 AP 购买。此外，不参与战斗的后援人员也有个人技能，它们的技能会影响到任务的奖励报酬。



作战支援技能

作战支援技能是完成任务之后影响奖励的技能，比如报酬无视耐久值、获得消耗型道具等等。每次完成任务之后，一同执行任务的 NPC 就会有一定几率发动这些技能，玩家可以从发动了的技能中选择一个使用。只有被选择的才会发挥效果。另外，角色卡右上角的菱形符号数量越多，发挥出的效果就会越好，如果是“☆”型的符号，则必定能发挥好的效果。



血之狂怒系统

本作中作为最大卖点的特色系统，在画面右上角的地图外围多了一条唤起率槽，随着玩家的攻击唤起率会提升，达到 100% 以上的时候就能启动感应制御装置，唤起率最高可以积蓄到 400%，而每次启动都会消耗 100%。血之狂怒系统在玩家完成了难易度 8 的任务“三剑客”后就会出现相关的训练任务，完成后即可在以后的战斗中使用“血之狂怒”。下面就列出发动该系统的具体步骤。



Step1 唤起率 & 启动

利用触摸屏将地图下方的滑条拔向右边，此时会进入“誓约”选择的状态，用 PSV TV 的玩家按 R2+ ○即可启动。选择誓约的时候玩家是无敌的，不用担心被荒神攻击。但是神机解放的时间槽还是会慢慢减少，而且选择完誓约的同时无敌状态也会消失，这点必须注意。如果在誓约履行的时间内不慎死掉，履行的状态也会消失。



Step2 选择誓约对象

启动装置之后，首先玩家要选择誓约的对象，可选择对象是在场的中型或大型荒神，同名的荒神会一同计算。玩家用点按住荒神对应图标的时候，荒神名字上方会显示必要的伤害值，这个伤害值是发动血之狂怒的最低条件。表示玩家不选其他任何誓约的情况下，要给该荒神造成这个数值的伤害才能发动血之狂怒。



Step3 选择誓约内容

选择了誓约对象之后会进入选择誓约的界面，这里出现誓约的种类会根据荒神种类或玩家身上的血技而变化。誓约相当于发动血之狂怒的追加条件，内容有捕食多少次，伤害多少伤害，部位破坏，一击造成多少伤害以上等等种类非常多，也有一些随机出现的比如“在誓约完成前让全员 HP 上限下降 90%”的坑爹特殊誓约。选择誓约越多，发动血之狂怒的条件自然越困难，但是达成之后，神机的暴走率会增加，也就是发动血之狂怒后获得的能力加成会更高，可谓高风险高回报，每条誓约增加的暴走率在选择誓约的时候可以看到。当然，任何内容不选也是可以的，这时只要达成最低伤害值就能发动血之狂怒状态，此时神机的暴走率为 100%。



Step4 誓约履行

选择完成之后倒数 3 秒就会进入誓约履行阶段，此时画面左下角会显示誓约剩余时间以及誓约完成状况。这些条件必须对 Step 2 中选择的誓约对象实施，非誓约对象



不计算在内。达成全部誓约内容之后就会进入血之狂怒状态，而如果无法达成的话就会还原到普通状态并消耗唤起率，消耗掉的唤起率会根据誓约完成状况，返还一定的百分比。为了避免发动失败，建议玩家选择誓约时量力而行。

血之狂怒状态的效果



誓约全部完成之后，玩家就会进入血之狂怒状态。玩家背部会出现金色的光翼，BGM 也会改变。血之狂怒状态维持时间是 30 秒，其中最基础的效果有以下这些：

- 全部近战攻击力上升。
- 近战攻击速度上升。
- 无敌，并且不会产生受创硬直。
- 子弹消耗 OP 量降低。
- 捕食行动速度加快。
- 任何移动行动不会消耗 ST。
- 垫步可以连续使用。

此外，血之狂怒状态下还会追加一些对应武器的基础效果。

短剑：空中垫步增加到 3 次，垫步可以用攻击动作取消。

长剑：△攻击能无视荒神的防御抗性，脉冲刀刃的 OP 消耗量降低。

大剑：大幅提升□攻击和△攻击的速度，缩短蓄力攻击的蓄力时间。

喷射锤：大幅提升□和△攻击的速度，降低各种喷射行动的 ST 消耗量。

蓄力矛：□攻击速度大幅上升，枪头展开时攻击能无视荒神的防御抗性。

变异镰：咬刃展开状态消耗 ST 减轻。

耐久值

本作的任务取消了传统的“3 猫失败”设定，改成了以“耐久值”来决定任务失败

以及完成任务后的报酬。普通任务的耐久值是 50，而求生战任务的耐久值是 100。战斗不能一次会扣 5 点，并且进入倒计时，在倒计时结束之前同伴可以进行救援，跟以前一样，施救者会将现存 HP 量分给被救的人。如果在限制时间内得不到救援，该玩家会回到地图的初始地点重生，重生一次耐久值会额外再扣 12 点，当剩余耐久值不到 5 的时候倒下或者不到 12 的时候重生，任务不会马上失败，而是将剩余的耐久值全部扣光，如果再倒下一次的话，任务就会失败，所以不会再像以前那样只要有人救死多少遍都没问题的情况。

除了玩家自身外，本作的 NPC 也有耐久值的设定，NPC 倒下一段时间后如果不救援的话也会回到起点重生并额外扣 12 点耐久。耐久值耗光的 NPC 会撤退，无法继续参战。耐久值会影响任务完成之后的报酬，具体可以再选择任务的界面按□键查看。



特别任务

特别任务是随机触发的，在完成任意一项任务后，当角色名字上方出现红色的“特别任务发生中！”字样的时候，就可以在任务柜台的菜单下选择“特别任务”并接下。虽说是随机触发但不会指定具体的任务，玩家依然可以从众多特别任务中选择自己想打的那个。

特别任务发生中的状态通常只会维持一次任务，无论接还是不接，做完任何一个任务回来特别任务都会消失。考虑到特别任务一般都会有不错的报酬，而且游戏有完成 100 次特别任务的奖杯，所以如果发生特别任务的话最好还是马上做了。另外要注意，



打完较低难易度的任务回来是不会触发特别任务的。



求生战任务

前作版本更新之后新增的任务类型，到本作再次发扬光大。这些任务通常是好几个任务一组，玩家需要一口气将一连串的几个任务全部完成，期间不能补给道具或者更换 NPC，角色的耐久值也不会回复，耐久值下降到 0 的 NPC 会撤退，并且在后续的任务中也不会出现，这点需要注意。

每个小任务完成之后会有完成任务的清算画面，之后可以在中场休息的时候确认下一场的任务内容，以及更换装备，但是更换装备只能从玩家保存过的套装中整套地替换，不能随意地替换单个部件或者血技。所以在出发之前就要做好所有准备，根据每个任务的内容保存需要用到套装。



新武器——变异镰的使用方法

武器操作列表

按键	作用
□	普通攻击 1，短距离高速 4 连斩，其中第 3 段有两下攻击判定
△	普通攻击 2，咬刃呈半开状态广范围横扫攻击，动作相对慢一些，同样有 4 段
□（垫步）	垫步上挑攻击，可接普通连段
△（垫步中）	垫步半开刃横扫攻击，可接普通连段
□（空中）	空中三连斩，之后可以接空中△攻击
△（空中）	空中长距离纵砍，后面不可接连段
R+□	圆斩牙，进入咬刃展开状态进行超大范围的横扫攻击，具有多段伤害判定，但是要消耗 ST，ST 耗光之前连续按□键可以无限连
△（咬刃展开）	纵斩牙，咬刃展开状态进行纵砍，同样要消耗 ST，后续只能接劈裂牙
R+□（纵斩牙之后）	劈裂牙，只能接在纵斩牙后使用的招式，将咬刃收回来的攻击，同时也是变异镰基础威力最高的招式

武器特性

作为本作新增的武器，变异镰有两大特征，其一就是多段伤害判定，除了普通攻击 1 和空中三连斩之外，所有攻击动作（开刃或半开刃状态）在攻击大型敌人的时候每命中一个部位就会计算一次伤害，所以就算单下攻击伤害不如大剑锤子，攻击速度不如短剑，但整体输出还是非常可观的。另一特征就是咬刃状态张开后超远的攻击范围——比绝大多数荒神的范围攻击还要广，让玩家可以在安全的范围内对敌人进行攻击，甚至在某些特殊地形还能隔山打牛。咬刃展开之后连续按□可以不断地使出圆斩牙，这招自带无限连，但是会消耗 ST，期间使用垫步之后也可以继续维持咬刃展开的状态。



总体来说变异镰是一把风格比较灵活的武器，□攻击有不亚于短剑的攻击速度，面对不适合近身或者好动的敌人也可以通过咬刃展开的范围给予有效打击，熟练运用各种不同攻击距离的技能并管理好 ST 的话，可以玩得非常风骚。不过也有需要注意的地方，首先是频繁地使用咬刃展开会导致 ST 剧烈消耗，其次是圆斩牙的打点偏低，纵斩牙的前置动作太慢，加上只能用摇杆来调整方向，所以很容易打空。劈裂牙的前置动作多，使用后硬直长，使用起来也有一定的局限性。

血之技艺推荐

“染血獠牙”是镰刀的两招黑血技之一，每次发动咬刃展开都会消耗一定量的 HP（最低会剩下 1），让咬刃展开状态的攻击力飞跃提升，配生存本能全开之类的武器技能可以发挥出很大的可能性，要是能进入血之狂怒状态爆发力更是不可想象，不过相对地对玩家操作水平要求也非常高。另一招黑血技“处刑”的效果则是让劈裂牙的指令输入时机变得非常严格，但输入成功能让劈裂牙的威力翻倍。相对来说这招实用性要高一些，只要玩家稍微熟悉了按键时机就能轻易使出，而且威力也优秀。



快速提升血之技艺觉醒率的地点

难易度11的剧情任务“努力不懈”可以说是个不错的地点，玩家配备好自己想觉醒的血技后，选择伤害最低的武器，强化零件都装备血之活性（X）大（X为对应武器的种类），然后就可以出发了，目标是任务中只会站在原地，类似于炮台的杂兵荒神，由于它几乎全身都是弱点，所以很容易打出暴击，有利于觉醒率的提升，不过要注意攻击的时候不要被BOSS级敌人发现。将这些杂兵全清或者被BOSS发现后直接打开菜单列表放弃任务即可，因为即使是放弃任务，觉醒率也会提升，所以不用担心。用这样的方法，把一次任务中的炮台荒神全清后基本就能够觉醒一个血技了，耗时10分钟以内。

新种荒神战斗攻略

黑兽

克仑高文

攻击属性：冰　弱点属性：雷

可破坏部位：头、双腕、后腿



饰黑兽

玛格那高文

攻击属性：神　弱点属性：冰

可破坏部位：头、翼手、腕甲



主要招式

旋风斩：出招之前左手会伸出手刀并且向后举起，之后会使出旋风斩并跃起。攻击判定靠前方，身后或者左后方和背后是盲点。

冲刺斩：冲刺一段距离然后用右手手刀斩击，防御即可。

原地圆形斩：用右手手刀使出旋风斩，斩击动作会往前飘，发动速度快而且死角小，要提前防御或者躲开，贪刀玩家的杀手。

跳跃捶地＋突刺：用拳头锤向前方的地面然后调整身体方向，之后使出突刺。攻击通常是左拳，捶地的攻击躲过之后要留意他的右手手臂有没有伸出刀刃，有的话就要防御，或者往两侧躲开，因为接下来它会使用突刺攻击。突刺动作有方向修正但是没有诱导，所以比较好躲。个人建议躲开，因为之后可以马上反击。

双手拍地后跳：招式发动快但范围较小，不站在它正前方就没事。

二连拳＋后跳：边突进边使出二连拳攻击，攻击完之后会后跳，判定是前方，从两侧躲过之后可以马上跑位追击。

飞刀攻击：用手刀放出气刃射击，前方直线，刃比较宽但是范围不广，在两侧可以无视，而如果在正前方建议防御。

战斗要点

作为封面怪，黑兽是一个非常难对付的敌人。主要体现在它的攻击运动速度快，而且攻击范围超广。很多招式发生速度也很快，贪刀会死得很惨。另外还有就是它的动作幅度很大，经常跳到视野外侧，就算用锁定，镜头跟上它的瞬间可能攻击就已经在眼前了。面对这种情况，在看不到饰黑兽的时

候，一定要第一时间朝它的方向防御，然后重新调整视角。饰黑兽的攻击节奏很快，除非是出现大硬直不然很少机会让玩家打完一套连段。建议用灵活的武器比如短剑、长剑来应战，战术采用打一两下就防御或者回避的进攻方式。大剑也可以多用起手较快的冲刺□攻击突入偷袭。平时尽量少站在它正前方，最理想的进攻位置是后腿两侧，不过还是要注意它的攻击范围。预判到它要出招务必第一时间防御。

另外，对付饰黑兽的时候要注意它两根手臂有没有发出粉红色的粒子光芒，如果有，千万别靠近双手或者后腿的位置，否则会被炸飞。这一招是饰黑兽在不知不觉的状态下发动的，所以完全不会影响它的动作，特别是它躺下的时候也会出这招，要注意。



饰惑后

世界封闭者／终焉残滓

攻击属性：神　　弱点属性：火、冰、雷

可破坏部位：头、前脚



主要招式

光球：右手向前伸，并在自身周围放出数个光球，然后光球会集中飞向一个目标。

光球（突进）：双手张开，再迅速交叉，同时会在身边出现光球并高速飞向目标，光球出现之前 BOSS 身边会有光芒闪烁。

光球（放射）：双手前伸，同时手上会出现一个光球，然后光球会变成一道光击向目标。

光环锁定：在我方全员头顶出现光圈，一定时间后光圈消失，半秒后在光环消失的地点会出现光柱。只需不断移动即可，不过要注意最好不要和同伴跑到一起。

光芒照射：在自身周围出放出有伤害判定的光芒，看到 BOSS 周边有大片闪光时即使跑出攻击范围即可。

横扫：左手从右到左挥舞，挥舞痕迹的地面会有黑色物质出现并向周围散开，及时跳起回避即可。

光球掉落：将身边的光球全部升上空中，然后在自己周围随机地点掉落，掉落位置会有光芒提示，伤害非常高。

战斗要点

本作剧情的最终 BOSS，通关后出现的个体被称作“终焉残滓”。愤怒时，双眼会放出红光，光球和光环都会变成红色，光球的飞行速度都会变快，此时使用防御来代替垫步回避会比较安全。BOSS 的弱点是头部，一般需要跳起才能够攻击到，若把握不好，可以选择攻击伤害吸收稍低一点的前脚，给 BOSS 造成倒地硬直后在集中火力攻击头部。BOSS 的招式中，光芒照射、光环锁定、光球掉落的伤害都非常高，回避时要注意。BOSS 平时的移动方式只有爬行，在爬行的时候是有攻击判定的，周围也会产生黑色物质，所以建议此时使用远程攻击或者吃药回复。另外，黑色物质和 BOSS 的肉身攻击（爬行和横扫时的手）都带毒效果，战斗前最好带上道具“解毒锭”以防万一。

通关流程

注：通关流程仅从难易度 7 开始。

难易度 7：到干部区块・分部长室和榊对话开启难易度 7→按照顺序完成任务树冰花园→灼热弹雨→腐化刀锋→孤岛实验场→暗夜→难以捉摸的皇女→墓园→歪曲复眼→滑稽工厂→舞动欢喜→破坏者之庭→白面金狐→然后到干部区块・分部长室和榊对话开启难易度 8。

难易度 8：黑焰卧龙→影狼→除霜→战士归来→雷帝→发送→三剑客→然后找六花对话，开启任务“血之狂怒基础训练”，完成后与即可使用“血之狂怒”系统，回到据点后和六花对话开启新任务→骄纵小猫咪→然后到干部区块・分部长室和榊对话，再去找基尔对话开启新任务→月光之歌→完成任务后找龙胆对话，开启难易度 9

难易度 9：血红川流→虚像→人面白骨→回到据点后和莉薇对话后开启新任务“白色邪眼”→鬼瓦→城堡→ MUSCLE・HUSTLE →完成任务后到干部区块・分部长室和费德曼对话开启新任务“魔性太阳”→记忆大考验→完成任务后到干部区块・会议室触发剧情并开启难易度 10。

难易度 10：魑魅→苦涩冷冽→灰樱→黑皮铠甲→炼狱霸王→镜中对决→倾国美鬼→完成任务后和莉薇对话开启难易度 11。

难易度 11：吊桥→完成任务后和莉薇对话后开启新任务“努力不懈”→冰淇淋店→腐朽的高楼→完成任务后和莉亚对话开启新任务“验证防灾效果”→任务完成后到 BLOOD 区块和莉薇对话开启新任务“天月”→完成任务后去柜台和法兰对话开启难易度 12。

难易度 12：开辟作战→完成任务后前往干部区块・会议室和费德曼对话开启新任务“火山口”→完成任务后前往干部区块・会议室和榊对话开启新任务“斯巴达之盾”→完成任务后到柜台和法兰对话，选择“马上就过去”触发剧情→乌黑→初雪→踵返→小箭头→完成后到干部区块・会议室和莉薇对话并开启新任务“苏格兰开局”→侧翼战术→吃过路兵→乌鸦与野狗→完成后到干部区块・分部长室和榊对话并开启新任务“捕猎鬣狗”。

难易度 13：荒御魂→笼中斗鸡→完成后到研究室・左侧的病房会触发剧情并开启新任务“村雨”→溶解崩塌的船→完成后到研究室・左侧的病房和莉薇对话并开启新任务“复活节彩蛋”→完成后到干部区块・会议室和费德曼对话并开启新任务“山岚”→苏格兰之蓟。

难易度 14：极大利益→渔夫→鬼神乐→暗紫暴风雪→黑猫→完成后和六花对话并开启新任务“荨麻垫”→完成后到干部区块・会议室和费德曼对话后再和出入口的莉薇对话，开启新任务“终焉的墓碑”→完成后到干部区块・分部长室和榊对话，再去出入口・休息室和罗密欧对话，最后再和朱利乌斯对话，之后进入结局画面。



通关后要素

通关后可以选择罗密欧和朱利乌斯出战，并可以调整他们的个人特殊能力。任务会开启难易度 15，而且选择任务时可以自行给任务增加难易度，最多增加 99 级，增加后任务中的荒神伤害和血量都会增加，试着去挑战自己的极限吧！



全奖杯列表

奖杯	中文名称	获得条件
白金	噬神之极致	取得其他所有奖杯
铜杯	神机适合者	前作剧情奖杯，继承存档后直接观看影片“适合试验”即可获得
铜杯	东方边疆	前作剧情奖杯，继承存档后直接观看影片“前往极东分部”即可获得
铜杯	追悼	前作剧情奖杯，继承存档后直接观看影片“镇魂歌”即可获得
铜杯	跨越悲伤	前作剧情奖杯，继承存档后直接观看影片“寂寥的胜利”即可获得
铜杯	螺旋之树	前作剧情奖杯，继承存档后直接观看影片“螺旋之树”即可获得
铜杯	人们的摇篮	剧情奖杯，讨伐了九尾之后解锁
铜杯	防卫队归来	剧情进行到防卫班归还之后，完成他们 5 人的全部角色章节，最后再完成大森巽的生存任务之后获得
铜杯	歪曲的均衡	本作剧情奖杯
铜杯	适合の彼端	本作剧情奖杯，与莉薇一起成功讨伐克仑高文
铜杯	意志的敌对者	本作剧情奖杯
铜杯	再次集合	本作剧情奖杯
铜杯	怀抱着生存意志	本作剧情奖杯
铜杯	血之力	首次使用血技
铜杯	解放血之冲动	首次发动血之狂怒
铜杯	继承遗志者	首次给装备安装技能
铜杯	友谊	让同伴学会新的技能
铜杯	属性痛击	用带有属性的武器或者子弹给敌人的弱点造成大伤害（具体伤害需要验证）
铜杯	短暂休息	求生任务中场休息的时候触发与 NPC 之间的剧情，上一场完成任务之后选择支援人物右上角标有◇◇◇以上的支援技能后随机发生
铜杯	将神吞噬掉	通过捕食首次获得荒神子弹
铜杯	同越死线	成功用连结救援救助同伴（任务完成时解锁）
铜杯	托付力量	成功将荒神传送给同伴让其发动连结解放
铜杯	整备神机	第一次强化神机部件
铜杯	全新装备	第一次合成神机部件
铜杯	达成特别任务	首次完成特别任务
铜杯	确认结合崩坏	首次破坏荒神的部位
银杯	来自灾祸者	成功讨伐祸津九尾
铜杯	终极一击	使用满级的血技战斗
金杯	穷究招式者	任意一种武器全部血技学会
铜杯	精锐部队	完成 50 次特别任务
银杯	传说中的部队	完成 100 次特别任务
铜杯	自豪的珍品	首次得到 RANK15 的装备
银杯	吾人兵装无死角	神机的全部部件（近身武器、枪身、装甲）全部升到 Rank15 并装上
铜杯	中大奖	首次发现稀有的遗留神机
银杯	技能大师	同时发动 10 种以上不同的技能效果
金杯	最强吾友	任意一名同伴学会所有技能
铜杯	心意联系	任意一名角色的专属章节全部完成，继承存档后直接观看任一角色的影片即可获得
银杯	无可取代的伙伴们	全部角色的专属章节全部完成
铜杯	完全的支援	携带 4 人份的连结支援装置去完成了任务（即后援同伴放满 4 个人并完成任务即可）
银杯	突破极限者	神机暴走率达到 500% 的状态下成功发动血之狂怒，挑战难易度 8 的“血之狂怒应用训练”即可轻松完成
铜杯	越可怕越想看	通关之后，挑战难易度增加了的任务
金杯	孤高的生还者	单人完成 R15 的求生战任务
银杯	极东收藏辑	拥有 400 件服装
铜杯	征战好搭档	任意一种武器使用次数超过 500 次
铜杯	毁灭者	破坏荒神的部位 100 次
铜杯	时髦噬神者	在衣装准备画面停留 10 分钟一样
铜杯	神速回收者	从任务完成到归还的时间内回收场地内 3 个道具



不愧是以“高速狩猎”为主题的游戏，熟练后基本一场任务 10 分钟左右就可以完成，觉得不过瘾的话依旧有高难度的任务等着各位。“血之狂怒”的出现让游戏的难度再降一级，发动后可以毫无顾虑地向敌人发动攻击实在是让人感到非常爽快。求生战任务虽然可以延长任务的时间，不过玩多了会让人觉得有点烦躁。另外掉帧现象依旧存在，不仅是敌人的攻击，就连游戏的过场动画也有掉帧的现象，这点希望能改进。

文 虫无兮　美编 sienna

Guide 攻略透解 Through

光盘视频收录 POCKET HALO

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK 3D

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 3D

噢，托雷尔啊，一切终于结束了呢。你都不知道姐姐能这样和你两个人一起聊天有多开心！这三天里一直陪在骷髅小子身边，想必压力很大吧？要不这样，就让姐姐给你讲讲故事。就讲述一下，在这漫长的三天里，我——恰特与绿衣勇者林克的冒险故事吧。

3DS	A・AVG	动作・冒险
塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D		
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 3D		
Nintendo	日版	2015年2月14日
1人	6458日元	对应扩张右滑杆

林克的加护（界面解说）

❶时间槽

时间槽按照天数分为三段，林克在哪一天，对应的那一段就会有颜色。太阳和月亮分别表示白天和夜晚，都是以6:00为分界点。时刻白色的话，证明当前时间流逝是正常速度；如果为蓝色，则表示放慢了流逝速度。

❷按键图标

分别表示当前状态下，A键和B键的作用。

❸生命值

受到伤害就会减少。收集心之碎片和心之器后增加最大值。

❹魔力

许多道具和特殊动作都会消耗魔力。魔力可以借助智慧的大妖精的力量来提升上限。

❺相机按钮

触碰该按钮可以切换到林克的主观视角，并结合滑杆来观察四周。在沼地获得相机后，切换到主观视角时可以按A键拍照，不过照片最多只能保留一张。



❻当前持有的卢比数目

❼重要道具

可以确认装备、重要道具、剧情道具及心之碎片的持有情况。

❽乐器

触碰后可以使用乐器，根据林克的当前形态来决定乐器的种类。冒险过程中会习得不同的旋律，按照旋律的乐谱演奏就能还原旋律的效果。如果记不住乐谱，可以触碰右下角的按钮来看着乐谱演奏。

❾道具栏

通过触碰可以使用空位上所装备的面具或道具。中间两个空位还分别对应X键和Y键。

❿地图

⓫面具

可以查看面具，或者给道具栏装备面具。

⓬道具

可以查看道具，或者给道具栏装备道具。

⓭详细地图

详见后文。

林克的神器（装备道具一览）



日文原名	译名	效果
デクの実	德库果实	制造闪光，让敌人眩晕。有一定攻击效果
デクの棒	德库木棒	引火点燃烛台，或者焚烧其他能烧的东西
魔法のマメ	魔法豌豆	在有白色软土的地方使用并浇水，会长出能承载林克的叶子
あきビン	空瓶	能够装各种各样的东西
勇者の弓	勇者之弓	可以攻击远处的敌人，或启动眼睛开关。穿过火焰会变成火箭
バクダン	爆弹	可以炸开有裂缝的地方，或者用于攻击
ボムチュウ	滑鼠爆弹	会移动的爆弹

日文原名	译名	效果
まことのメガネ	真实眼镜	可以看穿幻象的真实之眼（使用中消耗魔力）
大バクダン	大爆弹	哥隆族才能使用的强力爆弹
炎の矢	火箭	带有火焰的箭（使用时消耗魔力）
フックショット	钩爪	前端带有钩子的锁链，能用于攻击、移动和获取道具
氷の矢	冰箭	附带冷冻效果的箭（使用时消耗魔力）
光の矢	光箭	释放神圣光芒的箭（使用时消耗魔力）
大妖精の剑	大妖精的剑	威力、攻击范围均为最强的双手剑，装在X或Y键上时，可以配合滑杆使出回旋斩（或大回旋斩）

拯救塔鲁米那（主线流程）

注：文后附译名参照，不清楚的读者可以看看。

最初的三天

流程 追上骷髅小子→变成德库林克后继续前进，触发与面具商人的对话→离开钟楼前往洗衣场拿到走失的妖精→到镇北的妖精之泉获得魔力→用泡泡弄破镇北的气球，和一旁的吉姆搭话开始捉迷藏→获得暗号后，从镇东的秘密通道前往天文台→用望远镜看到骷髅小子和月之泪的落下→拾取月之泪和钟楼前的行商坚果交换土地所有权→第三天晚上6点后，用行商坚果的德库花飞到钟楼入口→用泡泡攻击骷髅小子，拾起他掉下的时之笛→吹奏时之歌，回到三天前。

想起来，一开始我们在森林里吓唬林克的马，就是一切事件的开端呢。原本还以为只是一个普通的小鬼，没想到被骷髅小子夺去时之笛和爱马的林克，居然一口气跳过几个树桩追了上来。

通用操作

按键	作用
滑杆	移动/（有高低差或空隙时）跳跃/（水中）游泳
A/B	动作键，根据当前情景有不同作用，上屏右下角会提示
X/Y	使用设置在这两个位置上的道具或面具
十字键→	上屏左上角出现“チャット”的提示时，与恰特对话
L键	锁定面前的物品、敌人或人物

从高处摔下的林克被贪玩的骷髅小子变成了德库坚果，却还是想追上来，我冲上去逗他玩了一下。一转身却发现骷髅小子和你已经走了，无奈之下，我只好先和林克共同行动。

德库林克

林克一开始受到诅咒后变成的姿态。德库林克的最大特征就是轻，可以通过德库花在空中进行滑翔。钻入德库花后，需要等到花芯喷气，才能将林克喷出来。钻进德库花中，按住A键不放，可以通过滑杆观察四周。从德库花中喷出来时，还可以对正上方的敌人进行攻击。德库林克能够在水面行走，不过最多只能连续移动5步，超过5步就会沉入水中。相对的，对于一些需要借助体重压下的机关，德库林克就无可奈何。由于体型较小，德库林克难以爬上比较高的地方，跳跃距离也比较短。身为植物族，火是德库林克致命的弱点。



林克的自言自语　一大群愤怒坚果，好可怕……

德库林克独有操作

按键	作用
A	旋转攻击，可以一边旋转一边移动
（站在德库花上）长按A	钻入德库花中
（钻入德库花并喷气后）松开A	从德库花中喷出进行滑翔
（滑翔中）A	下降
（滑翔中）B	空投德库果实（需拥有德库果实）
（滑翔中）R	切换成第一人称俯视视点
B	进入第一人称视角，按A键解除
长按B键直到泡泡涨到最大后松开	发射泡泡（需消耗魔力）
R	防御，可用滑杆调整角度

在我的指点下，林克很快适应了新的身体，借助德库坚果的滑翔能力，带着我穿过了深渊和丛林，来到了一座阴森的建筑物里头。就在我们打算推门离开时，形迹可疑的“幸福的面具商人”从背后叫住了林克并告诉他，只要取回时之笛，就能够帮林克解除身上的诅咒。相对的，林克必须在三天之内帮他取回被夺走的重要的面具。虽然半信半疑，不过当时也只能相信他说的话了。我们转身推开大门，到达了正要举办时之庆典的时钟镇。而我们刚刚身处的建筑物，正是小镇中心的钟楼。

离开钟楼后，我才从林克的背后钻出来，毕竟那时我们还对面具商人做了那样的事对吧。虽然我心急如焚地想找到你，可是当时我也没有关于骷髅小子所在地的线索，无奈之下只好先和林克去见无所不知的大妖精。妖精之泉就在镇北的西侧，从钟楼出来后转身走一会儿就到了，第一次的时候可饶了一大圈。进入之后却发现大妖精被骷髅小子分裂成了无数的小妖精，其中一只还走散了。这样一来，只能先帮妖精们把走失的那只带回来了，可是人生地不熟的要怎么找哇！这么想着的时候，遇见了祠堂门口的丁格尔大叔，他看到林克高兴得不行，用 5 卢比就卖了一份地图过来，并亲切地教导了地图的查看方法。

地图操作

触碰下屏的“详细地图”按钮，就可以更进一步地查看地图。按 A 键可以放大或缩小地图，滑杆可以移动地图。X 键能够切换上屏的显示方式，显示塔鲁米那全体图或者是区域的局部图。游戏中除了神殿以外的地方的地图，都必须在丁格尔大叔处购买。每前往一个新的区域，七步之内必有丁格尔，记得仔细搜索。



林克的自言自语　钟楼里的席卡石，钻进去会播放影像……

有了地图，探索的效率就高了许多，最终在时钟镇西南角的洗衣场里发现了走散的妖精（如果是夜晚则是在时钟镇东的德库花附近出没）。带上妖精回到妖精之泉，魔法大妖精大人终于恢复原型。作为报答，她赐予林克魔力，这样一来，德库林克就能够喷出泡泡了！虽然并不是什么强力的招式，但是总比现在只会转圈圈好上许多……魔法大妖精还让林克在恢复成人型之后再来一趟。



在魔法大妖精的指点下，我们向着镇外的天文台出发。谁知门口的顽固卫兵死活不让小个子的德库林克出城。通过多方打听，得知镇东有一条通往天文台的秘密通道。没想那儿也有个自称爆弹团成员的小孩挡着，要我们报出暗号。这到底是闹哪出！虽然想让小屁孩别挡路，可是德库林克的胜算到底有多少还真不好说，只好去镇北找小孩嘴里说的吉姆。镇北就那么三个人，所以我们很快就找到了吉姆，可是他一直在练习吹箭，完全不把我们当回事。这彻底地激怒了我，所以我怂恿林克用泡泡把吉姆一直射不中的气球给弄破了。谁知这反而让吉姆对林克刮目相看，只要林克通过他的测试，他就愿意报出通行的暗号。测试的内容是在第二天早晨 6 点之前，在时钟镇内找到 5 名躲起来的爆弹团成员。5 名成员的位置如下：

- 镇北 – 滑梯后面
- 镇西 – 邮局前面
- 镇南 – 钟楼前的木箱中
- 洗衣场 – 角落的木箱中
- 镇东 – 锅釜亭的阳台（晚上八点半过后需要用德库花飞上去）

抓到全员之后，就能获得暗号。回到镇东报出暗号，碍事的小孩终于乖乖让路。从秘密通道一路前行，很快就来到了天文台的下层。这里面堆积着各种稀奇古怪的东西，不过眼下可不是好奇心发作的时候。上层的天文学者看到林克倒是很欣慰的样子，说林克要比爆弹团之前带来的“那个家伙”有礼貌多了，还数落了他一番。为什么听着那么像我认识的某个人。



“喏，你们要看么？那家伙现在还在钟楼附近呢。”

天文望远镜操作

滑杆控制镜头方向，A 键拉近，X 键拉远，B 键退出。建议在查看前，在选项中的第二页，把“モ－ション操作”一项调成“なし”，这样一来之后的所有主视角操作都不会因 3DS 的位置变化而抖动。



透过望远镜看见钟楼顶上好像有人影，拉近一看，正是我们遍寻不获的骷髅小子！而他居然也发现了我们，对望间月亮上掉下来什么东西，正好砸到天文台前面。从一旁的门出去捡，发现就是天文台内也陈列着的神秘宝石月之泪。虽然得到了稀世珍宝，可是当时真是一筹莫展：骷髅小子拍拍屁股不理会我们，他所在的钟楼顶端又必须到庆典的前一天晚上才能上去，只能在镇里转悠顺便找找线索。

时间飞快地过去，面具商人所给的三天时限不知不觉也到了最后一天。原本宁静平和的时钟镇，已陷入恐慌当中，因为面目狰狞的月亮很快就要坠落地面。钟楼前的工头更是带来了失望的消息：由于工人全部吓跑了，所以通往钟楼的路的搭建也烂尾了。我顿时天旋地转，一旁的林克也转了几圈，不小心踩到了旁边的德库花。突然一只行商德库冒了出来：“没礼貌，居然趁人不在时跑来侵占地盘。实在想要的话，就拿月之泪来

林克的自言自语　存档不同的话，密码也不通用呢……

换吧。”林克迅雷不及掩耳之势掏出了月之泪，而行商德库二话不说收拾行李就跑了。剧情发展得太快我有点跟不上，回过神来，林克已经从德库花里喷出飞向钟楼顶端的入口了。啊，原来还有这一手！



等待的时间是漫长的。待到凌晨12点，钟楼的入口打开，我们立马冲到了楼顶。只见释放着奇妙气场的骷髅小子，漂浮在空中呼唤着月亮，原来这可怕的灾难就是他搞的鬼。面对着这么可怕的骷髅小子，真亏弟弟你当时有勇气说出“带来沼、山、海、谷的四个人”这个提示。后来看到你被揍了，我真是气不打一处来，立马就冲上去和骷髅小子拼命。没想到林克瞄准这个空隙，用泡泡击中了骷髅小子，又立马捡起了掉下的时之笛。想必时之笛一定对林克有很重要的含义吧，他一捡起来就陷入了沉思。急火攻心的我还忍不住敲了他一下，然后他就吹奏了时之歌。

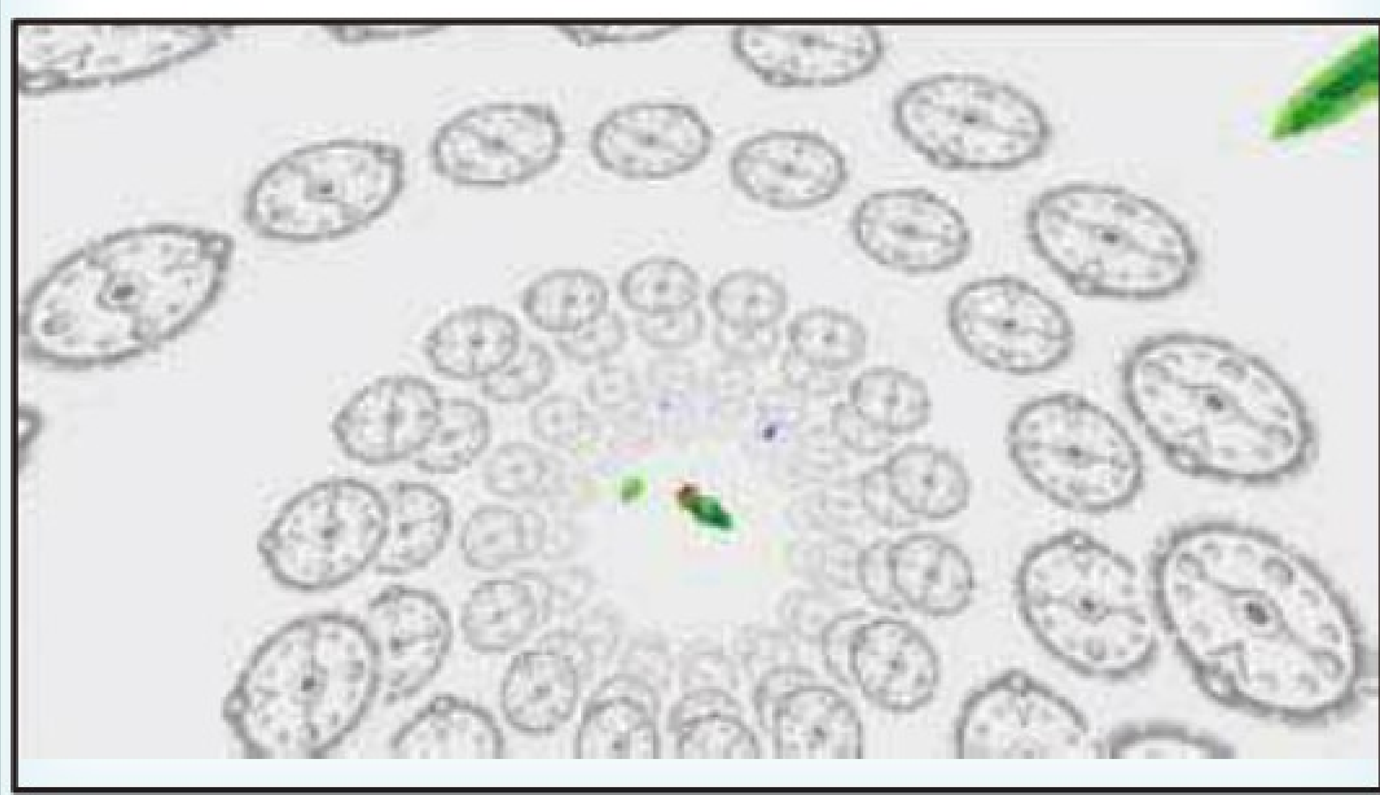


——后面你猜发生了什么事？我和林克回到了三天前，也就是刚刚和面具商人挥别的时候。

时之歌

无论什么时间点，只要吹奏时之歌就会回到第一天的早上六点。穿越时，卢比和消耗性道具的数量归零（种类保留），空瓶的内容物消失，剧情道具消失。事件进度和迷宫自然也会还原到最初的状态。卢比还可以抢救一下：存放在钟楼背面的银行即可。穿越后可以回到这里取出存放的钱。

天文台下的稻草人还会教导两个时之歌的变种：逆时之歌 RLYRLY，能够放慢时间的流淌速度，角色和怪物的移动速度也会放慢；时之叠歌 YYLLRR，吹奏后可以快进到同一天内的任意一个整点。



沼地之行

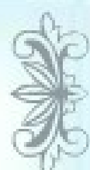
流程 从南门前往沼地→前往不思议森林，在猴子的带领下找到小梅→回到魔法婆婆的药屋，和小竹对话拿到红色药水→把红色药水带给小梅，得到空瓶→回到沼地观光指引处和小梅对话，参加游船巡回，并在德库坚果城堡前下船→以德库林克的姿态进入德库王之间和德库王对话→离开德库王之间，在猴子的指引下进入中庭的地穴→和胖子对话得到魔法豌豆，并用空瓶装满泉水→从地穴另一头前往后庭，种下魔法豌豆并浇水→乘着豌豆叶子进入中庭高层，飞到西侧中庭的入口处，进入猴子的牢笼→用普通林克的姿态和猴子对话，并拔剑攻击→以德库林克的姿态掏出乐器→学会觉醒的奏鸣曲后，利用德库坚果的参道前往原木瀑布→在原木瀑布的高台上吹奏觉醒的奏鸣曲，唤出神殿。

宁静的小镇、忙碌的工人、出来寄信的小个子，所有的一切都跟三天前一模一样。虽然离奇，但是不得不相信，我们真的穿越时空回到了三天前。林克一脸平静，仿佛已经习惯了这种时间穿越。尽管只拿回了时之笛，我们也试着去找面具商人谈谈。谁知面

具商人一看到时之笛就很爽快地教导了林克治愈之歌，帮林克解除了诅咒的同时，还把诅咒的力量化作了面具，以后就可以自由变身成德库林克了。



治愈之歌



能够解除邪恶的力量，治愈受伤的灵魂，并将力量或灵魂封印到面具里。



不过，知晓林克并没有把被抢走的重要面具拿回来的时候，面具商人很快又崩溃了。他告诉林克，那个重要面具——梅祖拉的面具寄宿着可怕的力量，强大到被先人所封印的力量，如果继续让它留在骷髅小子手上，肯定会发生灾难。在面具商人的颜艺攻势下，林克答应了面具商人的请求。但是不先阻止月亮落下的危机的话，一切都无从谈起。第一步只能照弟弟你说的，先到沼地走一趟。前往北门的时候，我想起了大妖精的叮嘱，让林克再次带上走失的妖精前往妖精之泉。恢复原形的大妖精，这次赠给林克一个大妖精面具，可以用来吸引失落的妖精，让各地的大妖精恢复原形。





普通林克



这个状态下，林克可以使用所有种类的道具和面具，而且所有的通用操作都予以保留，也没有一击即死的弱点。普通林克的标准武器是剑，到后期获得神器后杀伤力很高，还能够用盾抵挡攻击。



普通林克专属操作

按键	作用
B	横斩
L+滑杆←/→+B	横斩
滑杆↑+B	纵斩
L+B	纵斩
L+滑杆↑+B	突刺
按住B一会儿后松开	回旋斩/（强化后）大回旋斩
滑杆回转一圈+B	回旋斩/（强化后）大回旋斩
L+A	跳斩
R	使用盾牌，可以用滑杆调节盾的角度
（奔跑中）A	滚地攻击
L+滑杆←/→+A	侧跳
L+滑杆↓+A	后空翻

看到全幅武装的林克，门口的卫兵终于肯放行了。从镇北的大门出外一路前行，穿过通往沼地的小路，就能来到沼地。在沼地的入口前，还看到了骷髅小子的涂鸦，那可是我们的友情见证，不禁让我回想起刚刚遇到骷髅小子的时候。唉，要是能回到那个时候该有多好，可惜用时之笛也做不到。刚走进沼地，一旁的巨大猫头鹰突然向我们搭话，我吓了一跳，但是林克依然是一副习以为常的模样。猫头鹰很亲切地告诉我们，他脚下的猫头鹰雕像是它为了终有一日出现的勇者而准备的，散落在世界各地。只要学会了一旁的大翼之歌，就能够瞬间移动到任意一个展翅的猫头鹰雕像处。哇，这是什么黑科技？

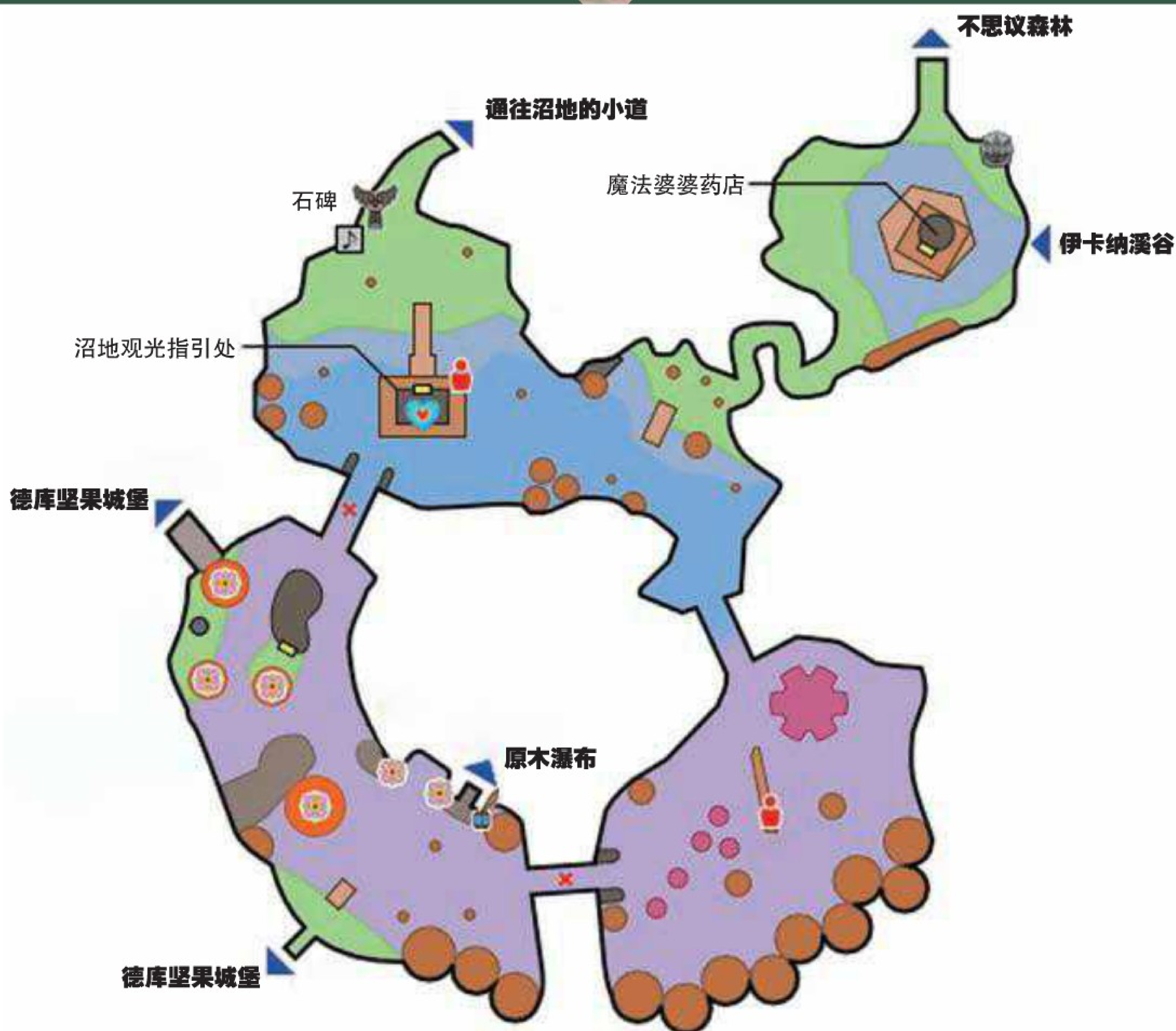


大翼之歌



启动过猫头鹰雕像（存档点）后，猫头鹰的翅膀就会张开，以后只要在迷宫外吹奏大翼之歌，就能够飞到任意一个猫头鹰雕像处。在迷宫中吹奏大翼之歌，效果则是快速回到迷宫入口。游戏中还存在笔状的存档点，不过那些存档点没有办法进行传送。

林克的自言自语　猫头鹰，你也飞到这里来了啊……



整个沼地空无一人，我们决定先到沼地观光指引处打听情报。里头的大叔很热情地推荐了沼地特色的游船巡回，来都来了，巡回一圈掌握下沼泽的情况倒也不错。可是负责这一项目的人却不在窗口里，大叔让我们到魔法婆婆的药屋去找找负责人。走过狭长的小道，爬上长长的梯子，好不容易到了药屋，里面的小竹婆婆却说负责人小梅去了不思议森林还没回来。不思议森林的入口就在药屋边上，如果走错方向就会返回入口，幸好一进去就有一只热心的猴子帮忙带路。走到森林深处，终于见到了小梅婆婆，可她一时大意被骷髅小子放倒了，需要一些能够回复体力的东西。我看着默默掏出德库坚果的林克，用眼神告诉他：还是再跑一趟吧。回到药屋和小竹婆婆要来红色药水，拿给小梅婆婆后，她原地满状态复活，留下感谢的话语后就一溜烟飞走了，林克则得到了一个空瓶，以后可以用它来装各式各样的东西了。

回到沼地观光指引处，小梅婆婆说可以让我们免费搭乘一次游船巡回，还送了一台相机。这实在太应该了，林克都跑了多少冤枉路了。坐上小船，看着沼地的绝美风景，享受着久违的宁静——本该是如此的，可是小船一下子把章鱼撞死的可怕情景让我跟林克都忍不住抱着颤抖。眼看到达德库坚果城堡门口，我们连滚带爬地下了船。这时码头边上的猴子跑过来，说是他的兄弟被德库族抓起来了，希望拥有奇妙力量的林克去帮忙打探一下。现在真是怎样都好，别让我们回船上就行。





林克的自言自语　不同的日子里，进入不思议森林深处的路线都不一样……

林克戴上德库面具后，成功地混入了德库王之间，因为今天是处罚猴子的特别日子，所以每个人都可以去旁观。德库王怒不可遏，要处刑拐走他女儿德库公主的猴子，而一旁的猴子百般辩解却无人理会。走出德库王之间，在码头遇上的猴子给林克指点了一条通往猴子所在的笼子的秘道。林克似乎听懂了，反正我是没有听懂，太复杂了。林克首先需要潜入东面的城堡中庭，在不被德库兵发现的状态下前进，进入最里面的地穴。地穴里有个胖子会以 10 卢比一颗的价格贩卖魔法豌豆，看林克是新主顾，他热情地赠送了一个。在地穴中装一瓶泉水，从地穴的另一侧出来，到达城堡后庭，在旁边的白色软土上使用魔法豌豆，再浇上水，就会长成巨大的叶子，可以载着林克移动。乘坐叶子登上高处，就可以从面前的入口再次返回中庭。在高层的移动需要借助德库花的力量。移动过程中会遭遇愤怒坚果的疯狂攻击，被砸到了可是会掉回底层从头来过的。用泡泡或德库果实可以干掉它们，并抢夺它们空出来的德库花。最后来到西侧中庭的南部高台，钻到猴子所在的笼子里。



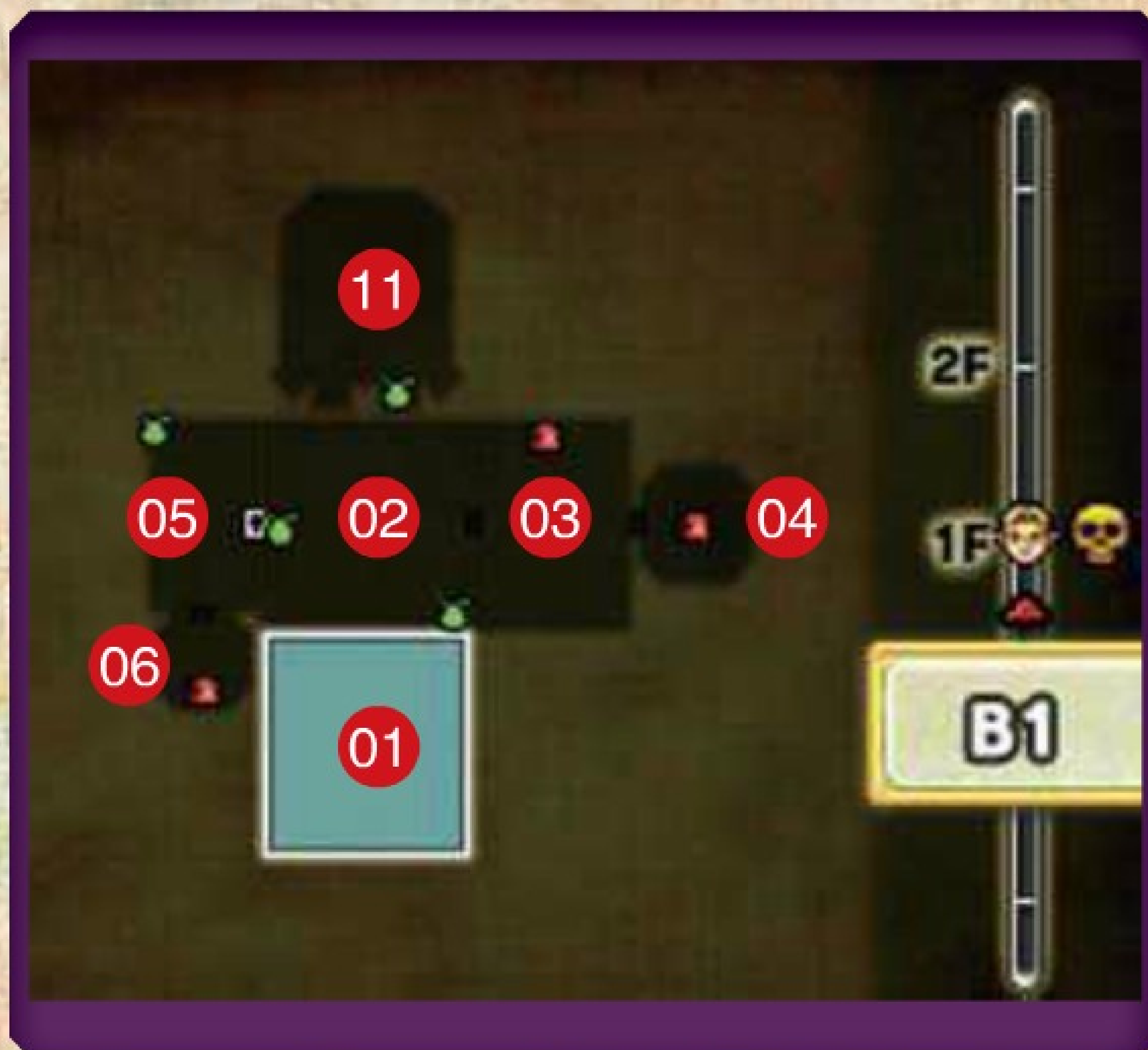
由于猴子已经对德库族的人失去信心，所以只有解除变身才能跟它正常交谈。看到林克，猴子那叫一个欢天喜地，急忙叫林克拔剑砍断绳子。但是，身材矮小的林克不出意料地让猴子失望了！心灰意冷的猴子只好让林克掏出“能传到远处的乐器”。时之笛是不够看了，只好又变身成德库林克掏出喇叭。猴子将它与德库公主为了拯救沼地而潜入原木瀑布的神殿，不料神殿已变成怪物巢穴，而公主也被怪物抓走的事情一五一十地告诉了林克，并希望林克代替它去救出公主。之后它又将唤出神殿的旋律“觉醒的奏鸣曲”教给了林克。只可惜这首德库王家代代相传的旋律，更让德库王认定猴子就是抓走公主的犯人。一拥而上的德库兵开始对猴子处刑，而林克则被丢到了德库坚果城堡外头。我催促林克抓紧时间，不然猴子估计小命难保。



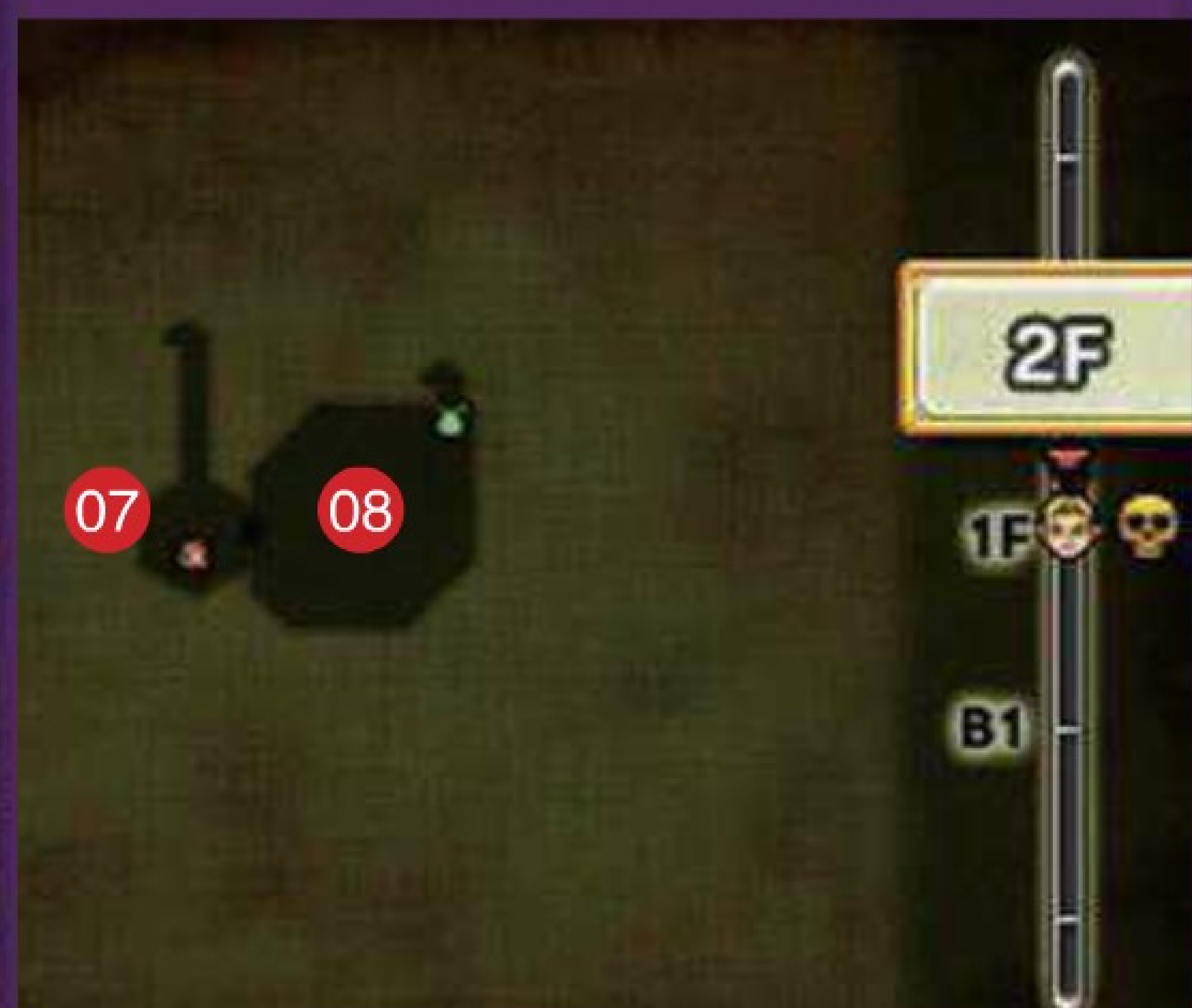
根据猴子的指点，在德库坚果城堡东侧，有通向原木瀑布的参道。从那里回到沼地，借助德库花的力量，从空中移动到原木瀑布的入口。不过沼地上空会有蜻蜓出没，如果在移动过程中被击中又要绕一大圈，最好先把它们收拾掉。原木瀑布里同样已经被毒液污染，而且没有连续的路，只能借助德库林克的轻功水上漂和空中滑翔一路前进。到达最深处的高台，用德库林克奏响觉醒的奏鸣曲，神殿就会出现。



原木瀑布神殿







神殿中许多地方都需要利用德库林克的滑翔能力和水上行走才能前进。和沼地一样，神殿里的水也布满了毒液，如果普通林克掉了下去会持续扣除体力，德库林克因为无法游泳，一旦掉下去只会回到掉落地点，所以尽量保持以德库林克的状态前进。



B1 ～ 1F



【01】 巨大的房间，分上下两层，需要借助德库花的飞翔前进。一旦落到下层，只能从入口旁的梯子回到上层从头开始。
【02】 这个房间同样分为上下两层。一开始先从东侧跳到下层，经水面进入【03】。
【03】 利用中间的德库花，拿到北侧宝箱中的小钥匙。之后进入【04】。



【04】 击败房间中的 3 只甲鱼，就会出现装着迷宫地图的宝箱。甲鱼的弱点是腹部，需要看准时机从德库花中钻出来。之后回到【02】，用钥匙打开门，进入【05】。
【05】 靠近中间石块，按 A 键抓住，再移动滑杆就可以推动或拉动它。先把它推向西侧，消灭角落烛台的骷髅蛛之后，再把它推往东侧，确保从烛台到【06】的门前的道路。使用德库木棒（没有的话，消灭西南角里的德库怪花就能拿到），把角落烛台的火引到门前的烛台，就能打开【06】的门。



【06】 消灭房间中的两只蜻蜓，可以获得指南针，之后回到【05】。
【05】 用德库木棒把【06】门前的火引到上层的烛台处，再引火烧毁一旁的蜘蛛网爬上 2F。第二步必须快，不然在平台跳跃的过程中，被扑火而来的飞蛾击中的话，就会掉回下层的毒液中，很容易死翘翘。





2F



【07】 这个房间一开始一片漆黑，还有许多黑毛球对林克发起疯狂的攻击。用德库木棒引火点燃房内的 3 个烛台，通往【08】的门就会打开。
【08】 和【01】类似，需要借助德库花到达东北角的楼梯返回 1F。德库花的平台都是会移动的，要等到距离最短时才喷出，不然飞到一半就会掉下去。空中会有两只蜻蜓碍事，要事先收拾掉。

1F

【02】恢复成普通林克踩下【03】门前的黄色按钮，会出现连接 B1 和 1F 的楼梯。进入旁边的门，经过【03】到达【09】。
【09】房间里会遇到中 BOSS 爆发蜥蜴。锁定它然后用突刺一直逼近它，同时注意避开火焰，就能将其轻松击败。胜利后出现装有勇者之弓的宝箱。



【03】离开【09】之后，用弓射击正对面的眼睛机关，中间载有德库花的平台会开始上下移动。利用这个德库花，飞到对面进入【10】。



【10】一进去就要迎战中 BOSS 壁虎蛙。用箭射中它之后，它会召唤出甲鱼并且骑上去。对付甲鱼的手段还是一样的，通过德库花钻出来顶翻它。之后壁虎蛙会四处逃窜，变回普通林克继续用箭射它。重复这个过程就能将其击败。推荐把甲鱼引到入口附近的德库花处，这样每次壁虎蛙骑上去都能很快顶翻它，节省时间。胜利后进入里屋，获得 BOSS 房间的钥匙。



【02】回到这个房间，站在之前踩下的黄色按钮上，用箭穿过下方的烛台，点燃 B1 花状平台中心的烛台，花状平台会升到 1F 并开始旋转。跳到花状平台上，用箭穿过中央的烛台并点燃西北角的烛台，就能打开【11】的门。





【11】房间中遍布德库花。想要前往 BOSS 房间，需要飞到东侧最高的德库花处，然后用箭命中面前的水晶机关，这样一来，围绕着失散妖精和德库花的火焰会消失一段时间。抓紧时间利用被火焰包围的德库花，飞到水晶机关顶上的德库花处，之后就可以直接飞到 BOSS 房间门前了。





失落妖精所在地

每个迷宫中都分布着 15 个失落妖精，接触到它们时会回复 HP，必要时可以利用

这一点。集齐本迷宫的失落妖精，可以前往位于原木瀑布的妖精之泉，复活智慧的大妖精。作为报酬，林克的魔力会变为原来的两倍。

【01】房间

・漂在空中，进入神殿时就能看到。



・东侧的宝箱当中。



【02】房间

・B1东南角的罐子里。



・击败【05】门前的德库怪花。



・【11】门旁。



・踩下1F西北角烛台旁的黄色按钮，通往【1】的门前会出现宝箱。在宝箱当中。



【03】房间

・破坏1F通往【2】的门边上的蜂巢后出现。



【05】房间

・消灭西北角的骷髅蛛。



・破坏石块正上方的蜂巢。



【07】房间

・消灭所有怪物（包括德库怪花）后出现宝箱。在宝箱当中。



【08】房间

・东北角出口的正下方。



【11】房间

・B1东侧平台。



・1F东侧平台。



・1F西侧平台。



・被火焰包围的柱子上。用箭射穿气泡后用大妖精面具吸引过来比较容易。



BOSS战



这个神殿中的BOSS是密林面具战士欧度鲁瓦，弱点是后脑勺的眼珠。用德库林克钻进德库花中，待BOSS发呆时就飞到其头上空投德库果实，能让他倒地露出后脑勺的弱点。这时需要变回普通林克用剑砍，效率会比较高。受到一定程度的伤害后，BOSS会召唤出小虫子，不过只要钻进德库花里，将虫子全部吸引过来，一发就可以解决。战胜BOSS后出现心之器，还有一个面具“欧度鲁瓦的残骸”。拿到面具后触发剧情。

沼地之行-尾声

接触到欧度鲁瓦残骸的一瞬间，我和林克被传送到了一个弥漫着云雾神秘的空间。在远方有一个巨人的身影，对着我们不停地鸣叫，那声音仿佛在吟唱着什么。林克用时之笛再现了我所听到的旋律，掌握了“誓言的号令”。巨人最后留下了一句话“呼唤我们”，便神秘地消失了。



回过神来，我和林克也回到了神殿当中。身后的房间里传来什么动静，拔剑一砍，在里面找到了德库公主。德库公主开着玩笑，说武断的父王会不会因为找不到她而想要处决猴子先生。不过我们很快便告诉她，这是

林克的自言自语 欧度鲁瓦的叫声好奇怪……

真的，这不是梦。知道大事不好的德库公主让林克赶紧用什么东西把她装起来带回城堡。装起来？那也就只有那个了吧。林克果然掏出了空瓶，飒爽一挥，就把德库公主装进了瓶子。这是什么戏法？！



事态已不容我们磨磨蹭蹭，林克走出原木瀑布一跃而下，赶回到德库王面前，将公主放了出来。生气的公主在德库王的肚皮上狠狠踩了几脚，又命令士兵释放了猴子。如此一来，被污染的沼地还有命悬一线的猴子及公主都成功获救，真是可喜可贺！小梅婆婆处更是提供了新的娱乐项目，在游船巡回的时候一边射击她亮出的靶子，最后林克射中了 30 多箭，赢得了一个空瓶。



山中之行

流程 到道具店购买爆弹袋→用箭射落冰柱，开启前往山里的路→用炸弹破坏途中挡路的雪球→前往哥隆部落，在猫头鹰引导下获得真实眼镜→紧随达鲁马尼 3 世的亡灵到达哥隆的墓场→吹奏治愈之歌获得哥隆面具→变身成哥隆移开墓碑，让温泉涌出→前往哥隆住所与长老的孩子对话→回到墓场装一瓶温泉，给冻结的长老解冻→用哥隆林克姿态对话，学会“哥隆的摇篮曲的开头”→回到哥隆住所，对长老的孩子演奏“哥隆的摇篮曲的开头”，学会“哥隆的摇篮曲”→前往雪顶，演奏“哥隆的摇篮曲”放倒大哥隆→进入雪顶神殿。

虽然刚刚做完“可喜可贺”的事，但是眼看三天的期限即将到来，林克只好吹起了时之歌，我们在沼地所做的努力就这样被时之女神抹除，不过这也是无可奈何的事。下一个目的地是山里，从北门出发比较近。爬上长长的斜坡，却发现入口被冻住了。不要紧，用箭射击其正上方的冰柱两次，就能让冰柱掉下来砸碎冰墙。



虽然成功突破了入口，但是之后的路却不顺利，通往山里的路被雪球堵住了。林克仔细查看之后，决定回镇里购买爆弹。为什么林克你好像用惯了爆弹的样子？回到时钟镇，在镇西的爆弹店购买了爆弹袋之后我们重新出发。果真如林克所言，雪球在爆弹面前简直不堪一击。突破了这个难关之后，我们来到了山里。



暴风雪肆虐的山里十分宽敞，可是我们绕了一圈，发现只有一条路可以走，只好沿着它走到了哥隆部落，但是进入哥隆住所的大门却紧闭着。绕着外围寻找别的入口时，发现了在沼地遇见过的猫头鹰。猫头鹰希望林克展现出勇气和决断，不要被假象所迷惑，说完便飞向了远山的洞穴，隔着深渊远远地望向这边。面对深渊，林克毫不犹豫地起跳，我刚想尖叫，却发现林克稳稳地站在深渊之上。定睛一看，在深渊之上散布着许多猫头

鹰掉下的羽毛，难道说那些地方都分布着看不见的落足点吗？林克无畏地一路向前，我也紧紧跟着，很快便到达了猫头鹰的脚边。猫头鹰对林克表示赞许，还说洞穴里的东西肯定会对林克有所帮助，说完便振翅离开。



在洞穴的宝箱里，林克找到了真实眼镜，戴着它走出了洞穴。刚刚作为标记的羽毛都已经消失，不过林克说他看到了一些平台，可以踩着那个回去。回到崖边，林克突然停下和什么东西开始嘀咕。过了一会儿他才告诉我，崖边飘着一个哥隆的幽灵，还让林克跟着它走。我虽然什么都看不到，不过地面有一个移动的黑影，想必就是那个幽灵吧。跟着幽灵回到了山里，黑影竟然在光滑的山壁边上消失了，林克也跳过冰池，在光滑的山壁上开始攀爬。原来如此，有着看不见的梯子吗？不过中途林克也改变方向了好几次，似乎只有一条正确的路线能到达山崖顶上的样子。



山顶有一个洞穴，根据门口的哥隆所说，这里就是哥隆的墓场，而正中央的墓碑属于刚刚去世没多久的、哥隆族的英雄达鲁马尼3世。黑影停在这个墓碑前面，想必是达鲁马尼3世的亡魂吧。听着林克单方面的对话，我也不知道他们到底在说什么，不过最后林克吹奏了治愈之歌，黑影散去，只留下了一个哥隆面具。林克拾起了它戴上，变身成了哥隆林克。

哥隆林克

在山里获得哥隆面具后，林克就能切换成这个形态了。与德库林克相对，哥隆林克的最大特征是重，不能攀爬，也不能跳跃，在冰地上不会打滑，进水即沉。不过哥隆林克的力气比较大，能够推动一些比较重的东西。哥隆林克能够蜷缩起来滚动前进，有魔力的状态下滚动一段距离后会长出钢刺进入“挡我者杀”的无敌状态。蜷缩状态下还能跳起进行下压，虽然可以同时打击身边的敌人，不过下压过程中并非处于无敌状态，有被打断的可能性。哥隆林克的攻击是打击属性的，对啾啾一类的怪物没有伤害。虽然哥隆林克不能进水，但是不惧怕岩浆，可以在岩浆地带移动。

哥隆林克独有操作

按键	作用
A	进入蜷缩状态
B	拳头攻击，可连按，最多3下
（蜷缩状态）滑杆	滚动
（蜷缩状态）A	解除蜷缩状态
（蜷缩状态）B	跳起并下压
R	蜷缩防御



哥隆林克好像发现了墓碑有什么蹊跷，从墓碑后面将其拉开，没想竟从墓碑下面涌出了热乎乎的温泉。有了这个就能融化结冰的东西，不过它带在身上一段时间之后就会冷却成普通的泉水。林克装了一瓶，顺手将

林克的自言自语 一下子就变成大叔了……

门口冻僵的哥隆给救活了。亲手挖掘墓穴的两个哥隆看到眼前的哥隆林克都以为是达鲁马尼 3 世复活，恳求他解除这暴虐的风雪，拯救哥隆部落。热心肠的林克虽然立马飞“滚”向雪顶，却无法靠近神殿，一阵阵怪异的风总将林克吹回原地。戴上真实眼镜一看，才发现有只大哥隆坐在神殿前，淘气地吹着气，这怪风就是它的杰作。看来不先想办法搞定它是不行了。我和林克只好去哥隆部落看看有什么线索。



向哥隆的门卫请教了之后，林克掌握了打开哥隆住所大门的方法: 在门口使用下压。进入哥隆住所，立马传来了刺耳的哭声，在整个住所中回响。所有哥隆都痛苦地捂着耳朵，我们循着哭声找到了噪音源——长老的儿子。原来，长老出门前往雪顶寻找解救部落的办法，孩子感到孤单于是就这样哇哇大哭。从每个哥隆的口中都问不出什么，看来得先停下这恼人的哭声才行。从哥隆部落出发，我跟林克进行地毯式搜索，终于在通往哥隆部落的路上发现了已经冻僵的长老。



林克马不停蹄地跑回墓场装了一瓶温泉，淋在长老身上，终于将他解救了出来。长老虽然已经老得颤颤巍巍，被解救后却还是不顾一切地前进，只好用哥隆林克将他拦了下来。传达了孩子哭个不停的事情之后，长老表示自己还有要事在身，让哥隆林克给孩子演奏“哥隆的摇篮曲”哄他睡觉，一切

大爆弹店
远山的洞穴
大猫头鹰
真实眼镜
哥隆住所
达鲁马尼 3 世
通往哥隆部落的路

林克的自言自语　即使走上三天，长老也走不到雪顶……

都是为了部落。但是老糊涂的长老怎么也想不起来摇篮曲的完整旋律，最后哥隆林克只学会了“哥隆的摇篮曲的开头”。事已至此只能祈祷车到山前必有路了。



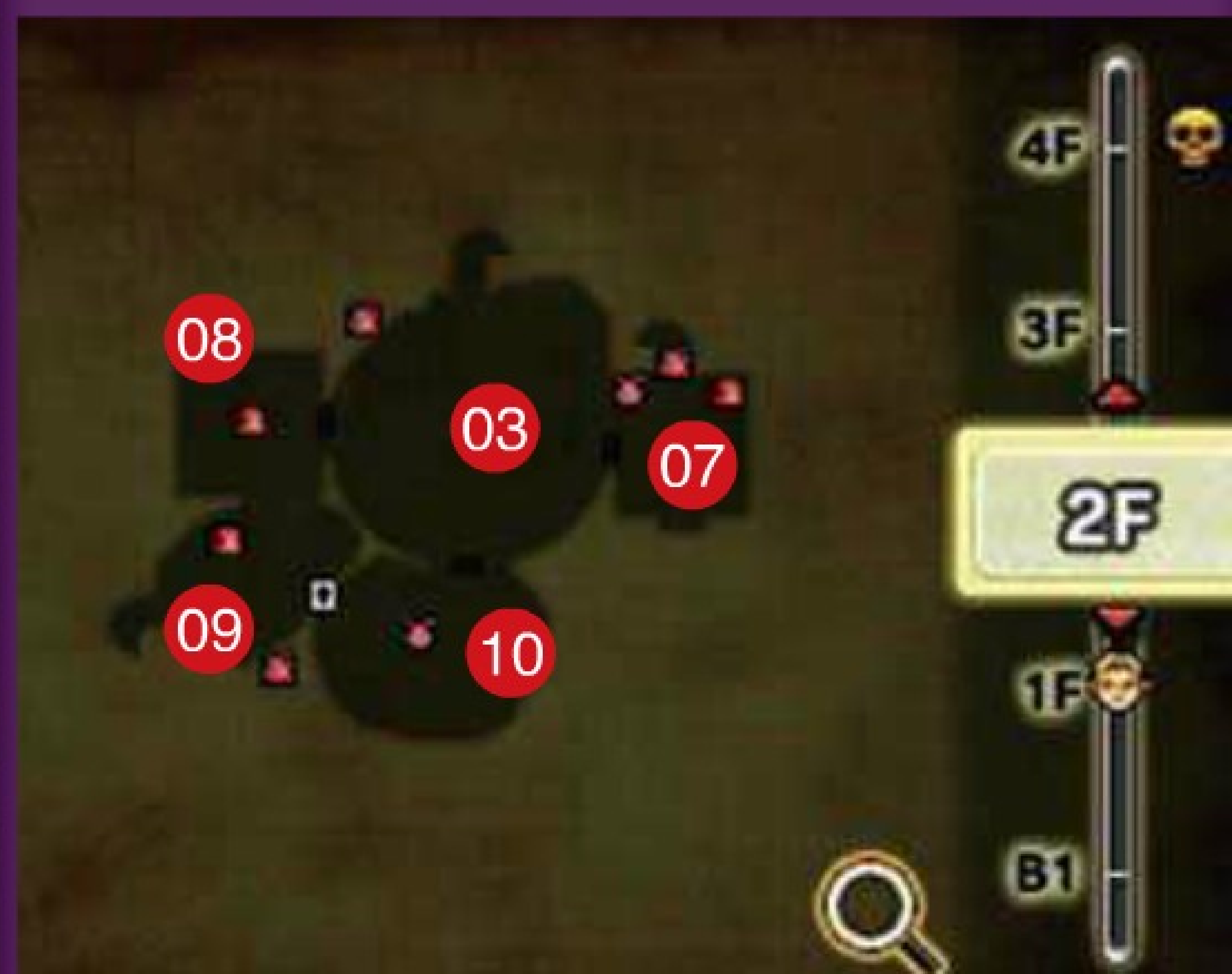
回到哥隆住所，对长老的孩子演奏“哥隆的摇篮曲的开头”，孩子自告奋勇唱出了摇篮曲接下去的部分。最后他甜甜地睡着了，而林克也掌握了完整的“哥隆的摇篮曲”。回过头来，发现房间里的其他哥隆也已经睡着了。既然这曲子有这么大的效果，会不会对大哥隆也有效呢？抱着试一试的心情，林克回到了雪顶并演奏了哥隆的摇篮曲。大哥隆果然打着瞌睡，掉到了山谷之中，这样一来终于能够进入雪顶神殿了。



雪顶神殿











雪顶神殿不少地方都要用到哥隆林克的滚动才能前进，不过滚动时不好控制方向。由于神殿共有 5 层，一旦从中间的大空洞摔下去，要从头爬起可是相当累的。




1F

【01】 清除面前的白毛球，用哥隆林克姿态推开挡路的大石块，从没有上锁的门进入【02】。



【02】 用滚动通过斜坡飞过断桥。需要注意的是，初速度必须够快，而且滚动线路必须笔直，否则很容易掉到 B1。飞跃过断桥之后，先到 2F 的【07】打开宝箱获得迷宫地图，变回普通林克跳到【03】的门前，之后经过【03】进入【05】。



【05】 把墙里的石块拉出来，打开墙里的宝箱，拿到小钥匙，之后返回【03】。



【03】 站在通往【01】的门旁，射箭穿过门旁的火炬融化冻住门的冰，之后穿过【01】前往【06】。



【06】 从房间中央的宝箱拿到指南针，之后用爆弹炸开有裂缝的墙壁，前往 2F。




2F

【09】 房间中分布着许多石柱，但是柱顶都被冻住了。用箭射石柱上方的冰柱，就能让冰柱掉下来砸碎冰块。从柱顶一路跳到一边的平台上，破坏大雪球，然后取得宝箱里的小钥匙。打开通往【10】的门。



【10】用哥隆林克的下压按下 A 处的机关，B、E 处的柱子会隆起。变回普通林克，跳到房间另一侧，用下压按下 C，然后尽快用下压按下 B，变回普通林克爬上 D 再攀上平台，就能出门到达 2F 的【03】了。





【03】 这里会看到呈十字形分布的两条断桥。用哥隆林克的滚动先飞跃到正对面，然后沿着东北角的雪坡滚动到【07】的门前，再飞跃一次断桥，就可以进入【08】了。



【08】进入房间后就要和中 BOSS 长袍男巫开战了。它会在房间不同角落的传送点上出现，然后对林克释放冰弹。林克只需要站在房间正中间，找到其位置，在它开始旋转之后射箭即可。在它旋转前攻击的话，长袍男巫会即时逃到别处。受到一定伤害后，长袍男巫会制造幻影分身，分身会在传送点之间一直奔跑迷惑林克。不过真身的颜色比分身要深，而且真身不会奔跑，很容易分辨。解决长袍男巫之后出现宝箱，从里面可以拿到“火箭”，然后回到【02】。



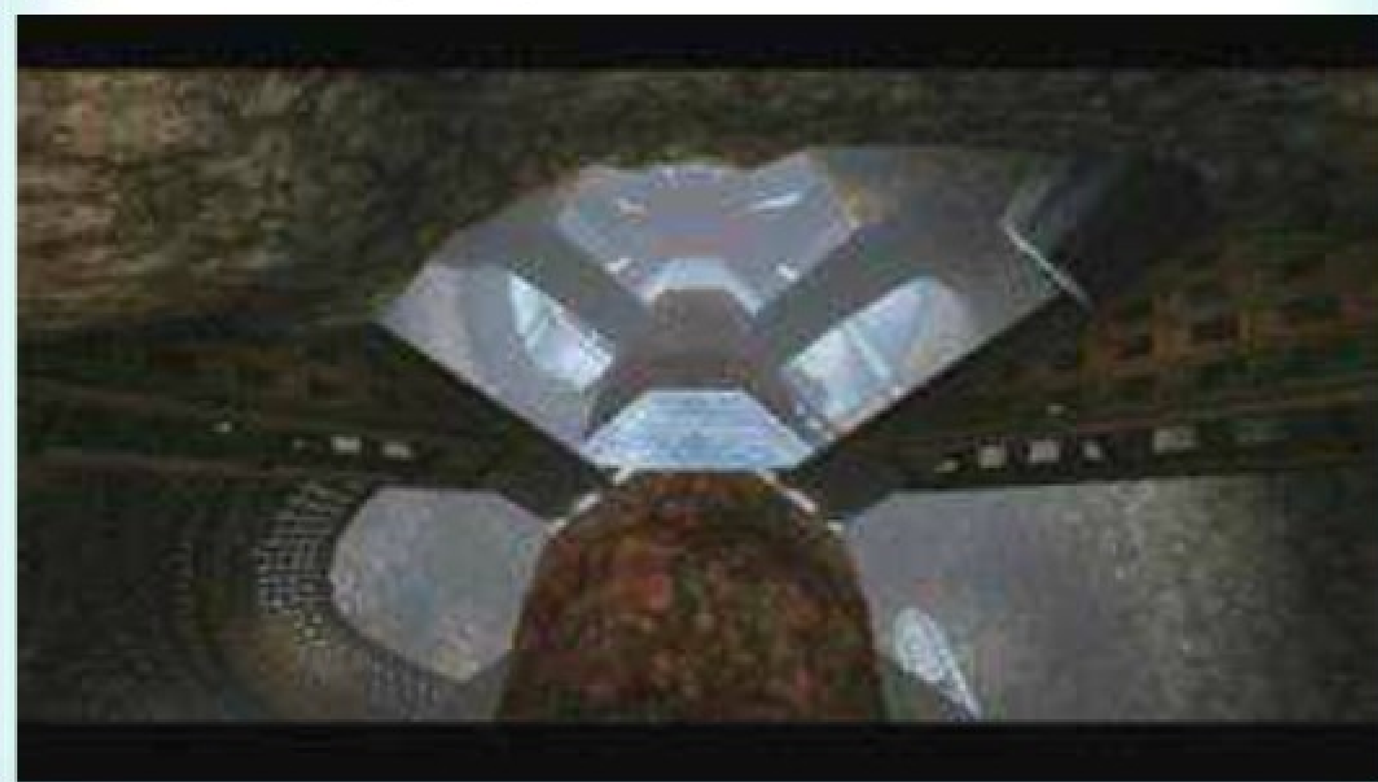


1F



【02】用火箭融化冰块，从被冻住的宝箱当中拿到小钥匙。进入【03】用火箭融化任意一个门口的冰之后进入【04】。

【04】用火箭点燃最中间的 3 个烛台，东南方向的门会打开。进入用哥隆林克的下压按下开关，【03】中间的平台会升高。从南侧的门出来，穿过【03】、【01】、【02】前往 2F 的【07】。





2F



【07】站上中间的平台，用火箭射击一旁结冰的眼睛开关，平台会升高。之后前往 2F 的【03】。

【03】经由斜坡或斜坡下的安全网走到北侧，用火箭融化冰块前往 3F。



3F



【03】经由西北角的斜坡到达【11】的门前，用小钥匙打开门进入。



【11】躲开房内怪物的攻击，用火箭融化出口的冰前往 4F。



4F



【12】房内有两只爆发蜥蜴，完全可以不用理会，穿过 4F 的【03】进入【13】。

【13】这里需要和长袍男巫再次战斗。除了出现点增多之外，打法没有什么区别。用火箭攻击可以比较快地结束战斗。胜利后从北侧的门离开，会看到装有 BOSS 房间钥匙的宝箱。之后回到【03】，从中间的平台往北侧跳，跳到 2F 北侧的断桥上。



2F



【03】用哥隆林克形态，把支撑着中央平台的两块冰击飞。接着从一旁的阶梯爬到 3F。



3F



【03】移动到【11】门前，和刚刚一样把两块冰击飞，之后回到北侧，通过平台往南走，击碎冰球后爬上 4F，飞跃过断桥，BOSS 的房间就在眼前。






失落妖精所在地

集齐本迷宫的失落妖精，可以前往位于雪顶的妖精之泉，复活力的大妖精。作为报酬，林克会掌握大回旋斩。

【02】房间

・B1 的石柱的空穴里，用箭破坏其周围的气泡，用大妖精面具吸引过来获得。



・1F 断桥边上。



【03】房间

・B1 踩下黄色按钮会出现宝箱。失落妖精就在宝箱当中。



・2F 西北侧有个隐藏房间，需要用真实眼镜才能看到。里面的宝箱里装着失落妖精。利用 BOSS 房间前的德库花飞到这里进入。



【04】房间

・消灭所有的冰风怪后会出现宝箱。宝箱里装着失落妖精。



【05】房间

・把石块堆到最西侧潜入地穴之中，会出现装有失落妖精的宝箱。要取得该宝箱必须从【06】绕回来。



【06】房间

・用火箭融化黄色按钮的冰。踩下黄色按钮会出现装有失落妖精的宝箱。之后把一旁的石块推过来作为踏板，攀上平台打开宝箱。



・投掷炸弹破坏西侧出口上方的木箱，就会出现失落妖精。



【07】房间

・下层有一只，一进去就能看到。



・上层的宝箱中有一只，通往宝箱的踏板需要通过真实眼镜才能看到。



【09】房间

・东南角有一个隐藏房间，需要用真实眼镜才能看到。里面的宝箱里装着失落妖精。



【10】房间

・在天花板里，需要用真实眼镜才能看到。用箭破坏其周围的气泡，用大妖精面具吸引过来获得。



【11】房间

・西南角有一个隐藏房间，需要用真实眼镜才能看到。里面有失落妖精。



【12】房间

・消灭房里的两只爆发蜥蜴，会各出现一只失落妖精。



BOSS 战



用火箭融化冰块，就能释放被冻结的BOSS面具机械兽戈特。BOSS恢复自由之后就会撒开腿地跑，林克必须用哥隆形态的滚动追上它，再借助斜坡飞到背上把它打停。BOSS被打停后就会趴在地上，露出背上的眼珠弱点，此时要恢复普通林克，用箭进行攻击。BOSS有几种攻击方式，例如弄掉冰柱、丢出炸弹及释放电球，每次起身之后攻击频率就会上升。滚动中的哥隆林克必须避开这些攻击，同时注意撞破罐子补充魔力，因为非钢刺状态不能打停BOSS。在第四次打停BOSS之后，林克最后的一箭彻底击败了它。战胜后出现心之器，还有一个面具“戈特的残骸”。拿到面具后触发剧情。

山中之行–尾声

碰触的面具的瞬间，我和林克又被传送到了异空间。远方依然是有巨人在叫唤着，我忍不住询问他们的身分，可只得到了“守护者”的简短回答。还没来得及问完第二个问题，我和林克又被丢回了山里。可是这里

林克的自言自语　早知道直接放炸弹算了……

和我们来时完全不同，俨然是一副春天的景象。哥隆部落里也恢复了生机，先前因为严寒而关门的大爆弹商店也重新开张。想着这特产应该在今后的冒险中能派上用场，便打算买一个，不过店主不肯随便做生意，非要测试哥隆林克有没有使用大爆弹的资格，而测试的内容便是用大爆弹炸开哥隆竞速场的入口。其实测试也不难，大爆弹从使用到引爆的时间很长，时间上绰绰有余。只有一开始爬上斜坡时，林克卡了一会儿，后来发现只要先把爆弹丢上去，再跟着滚上斜坡就可以了。看来万能的林克并没有用过这种爆弹的样子呢。



炸开哥隆竞速场的入口，回到大爆弹商店，以后就拥有了使用大爆弹的资格。由于时间比较充裕，林克还参加了哥隆竞速赛，并获得了冠军的奖励：装着砂金的空瓶！



金刚之剑



山里的猫头鹰雕像旁边有一个锻冶工房，能够把林克手中的剑打造成羽翼之剑。羽翼之剑挥动 100 次、或者在吹奏时之歌之后就会恢复成原来的剑，十分不划算。但是拥有砂金的话，就能够把羽翼之剑强化成金刚之剑，无论怎么使用怎么穿越都没有问题。虽然金刚之剑的威力和攻击距离都不如最强的大妖精之剑，但是金刚之剑可以和盾并用，实用性要高出许多。在之后的冒险当中，拥有金刚之剑可以帮助玩家快速解决很多战斗。

把剑强化成羽翼之剑需要 100 卢比（最初的钱包装不下那么多钱，在银行的存款达到 200 卢比时就会获赠新的钱包，上限为 200 卢比）和一天时间，把羽翼之剑强化到金刚之剑需要砂金和又一天时间。换句话说，第一天就必须把剑拿去强化，并且在第二天结束之前务必要攻略完雪顶神殿，炸开哥隆竞技场的门并在比赛中获得冠军。进入已经攻略过一次的迷宫时，站上门口的白色标记可以直接传送到 BOSS 房间进行战斗，所以第一点并不麻烦；哥隆竞速赛只要多多练习，回避障碍物和其他哥隆的碰撞，尽量走最靠内的那一圈，也不难获胜。

强化剑的时候，要把剑寄放在工房。不过之后在海湾的冒险没有用剑的必要，两者可以并行。

海湾之行

流程　第一天用大爆弹炸开通往牧场的路→参加罗玛尼的演习，在 2 分钟内完成，学会艾波娜之歌→前往哥曼跑马场赢得伽罗的面具→骑马前往大港湾海岸，在海边救起弥卡乌→吹奏治愈之歌，获得佐拉面具→潜入海盗要塞（最好拥有红色药水和 4 个空瓶）→在要塞内部救下小白（建议）→获得钩爪和 4 个佐拉的蛋，并拍摄一张女海盗的照片→在海洋研究所放置佐拉的蛋→在渔夫的家里用女海盗的照片换到海马→在尖尖岩释放海马，跟着它前往海蛇巢穴→在海蛇巢穴拿到剩下 3 个佐拉的蛋→把剩下的蛋放到海洋研究所里，用佐拉林克形态掏出乐器，学会潮声的巴萨诺瓦→对佐拉大厅背面的露露演奏潮声的巴萨诺瓦，唤醒海龟→乘坐海龟前往神殿。

再次穿越时光后，我们向着西面的大港湾进发。海湾之行可谓出师不利。塔鲁米那平原通往海湾的入口处有障碍物拦着。虽然知道这话由我来说不太对劲，但是我最后还是忍不住告诉林克："我想，你需要一匹马。"如果没有当初我跟托雷尔的恶作剧，林克的马就不会跑了，也不会搅和到这些事情中来，想想就挺内疚的。林克倒是没有太在意，听从了我的意见，决定到塔鲁米那平原南部的牧场看看有没有办法搞到一匹马。

通往罗玛尼牧场的路不知道为什么被一块巨大的石头挡住了，有个大叔正在那里费力地挖着，还说要两天才能让路重新开通。可是林克不用这么久，因为有哥隆族特制的大爆弹！随着一声巨响，石头应声而破，我们丢下目瞪口呆的大叔，先行进入了牧场。在广阔的牧场中，我们有了意外的发现：林克的马居然也在那里！我们试着向一旁的少女询问这马是怎么回事，没想到少女罗玛尼自说自话地给林克起了"蝗虫君"的外号，还说她正在召集人手，对付每次庆典之前入侵牧场掳走奶牛的恐怖外星生物（大概）的事，问林克是否愿意帮忙。林克刚刚点头，就被推到了马上，参加罗玛尼口中的"实战演习"。



演习的内容是要在两分钟之内骑着马把牧场内飘着的十个气球全部射破。本来就精通箭术的林克，骑上马之后如虎添翼。加速时他射击马头前方的气球，马的速度减缓时再射侧向的气球，保持着这个节奏，很快他



就把十个气球都搞定了，时间还不到 1 分钟。一旁的罗玛尼也看出了马和林克之间的配合无间，便教给了林克这匹马最爱的曲子——艾波娜之歌，让林克和它培养感情，在凌晨两点的正式战斗中好发挥出最大的威力。



艾波娜之歌







在爱马艾波娜可以到达的区域吹这首旋律，就能将它召来。靠近艾波娜时按 A 键上马，艾波娜停下来时同样按 A 键下马。骑马时用滑杆移动，滑杆向后推是减速。移动中按 A 键是挥动马鞭加速，每挥动一次扣减一个下屏的胡萝卜，加速时能够跃过像栅栏之类的障碍物。胡萝卜每过一段时间回复一个，如果全部耗完，则过一段比较长的时间之后会一口气回复全部。在马上能使用的武器只有箭，按 B 键进入射箭模式。

此外，拥有空瓶的情况下对着牛吹奏这首曲子，可以获得牛奶。



守护牛棚



虽然找回艾波娜就可以直接出发去海岸，但是这个任务最好还是遵守承诺完成。凌晨两点罗玛尼会从房子里偷跑出来，和她对话后，大概三点左右外星生物就会出现。外星生物会从四面八方向牛棚进军，站在牛棚的门前把靠近的外星生物击败就好，不需要移动。牛棚后面也会出现外星

林克的自言自语 曲子我都记不住，怎么回事……

生物，拥有地图的话可以通过地图判断外星生物的位置，而一旁的小狗则会对着最靠近牛棚的外星生物吠叫。箭不够用的时候可以从一旁的木箱中补给。五点十五分左右外星生物就会散去，不过在那之前会有最后的加速冲刺，注意提防。完成这个任务，会获得装有牛奶的空瓶作为奖励。

骑着艾波娜离开牧场的时候，一不小心迷了路闯进了一旁的哥曼跑马场。这里的两兄弟一脸嚣张，对林克的马百般嘲笑，还问林克敢不敢花 10 卢比用这匹马跟他们两兄弟比赛。愤怒的林克自然接受了这次挑战。虽然哥曼兄弟的马个头大，速度要比艾波娜略快一些，但是艾波娜有着敏捷性和跳跃能力，在穿过树林和面对栅栏的时候，艾波娜可以直接从内线突破。林克第一个冲过了终点，哥曼兄弟气急败坏，但是也只能乖乖地给了林克一个伽罗的面具。林克骑上艾波娜扬长而去，向着海岸进发。

海岸十分广阔，按照惯例，林克和我前往一旁的渔夫之家打听情报。房子里布置了许多和鱼有关的东西，而渔夫则喃喃自语道海边的那个佐拉活不久了、东西被海盗抢走了、渔夫不好做云云，感觉没啥有用的消息，我们只好转身出门。沿着海边散步的过程中，眼尖的我发现海里漂着什么东西。林克游过去一看，发现就是渔夫刚刚提到的佐拉族人。林克奋力将他推回岸上，可他站起走了没几步便又踉跄倒下，最后他回光返照，拿起了吉他唱出了最后的话语：原来名叫弥卡乌的这个佐拉是乐队的吉他手，原本要参加庆典进行演出，可是一名女性成员在产下蛋之后失声，而且那些蛋还被海盗们抢走了，独自前往海盗要塞的弥卡乌，最后便落到遍体鳞伤的下场。面对身心都伤痕累累的弥卡乌，温泉林克吹奏了治愈之歌。弥卡乌面带微笑化作了一阵光芒，地上只留下了一个佐拉面具。

佐拉林克

在大港湾海岸中获得佐拉面具后，林克就能够化身佐拉林克。佐拉族是擅长游泳的种族，佐拉林克的水性自不必多言。佐拉林克能够潜到水底，而且游泳速度也比普通林克快上许多。佐拉林克能够消耗魔力释放电流，在身体周围形成防护罩，游泳时还能够用电流加速。佐拉林克能够把手臂上的鳍如同回力标般释放出去，有一些怪物只能用这一招对付。冰和火是佐拉林克的弱点。



佐拉林克独有操作

按键	作用
（站立时）B	拳脚攻击，可连按，最多3下
（水中）B	下沉
长按B后松开	如同回力标般放出双臂的鳍，长按时可瞄准
（水中）A	游泳
（游泳时）R	放电突进
（站立时）R	防御
（站立时）R+B	释放电流防护罩

继承了弥卡乌的面具的林克，决定一并继承其遗志，从海盗要塞那里夺回佐拉的蛋。从海岸向北游，就来到了海盗要塞的大门，可是一旁特地跑来一睹女海盗风采的佐拉说这门从不打开，这真是奇了怪了。潜入海底时，发现海盗要塞出口边上有几块可疑的木板，将左边第二块用突进撞开后，果不其然发现了可以入侵海盗要塞的地方。



进入之后是一个很大的蓄水池，有几名女海盗乘着小船巡视着，如果让她们发现了就会被丢到海盗要塞外面。静悄悄地来到北面的高台上，用哥隆林克形态压下这里的开关，就可以从东南角的水路入侵要塞内部了。







水路入侵



【1】 房间里的木板全部都要用放电突进破坏。沉到水底的话就可以推拉石块，先把入口附近的石块推开，再把深处的石块往回拉，这样通往【2】的路就会空出来。



【2】 水路里布满水雷，而最棘手的便是途中出现的横向水流，被冲走的话会返回到蓄水池里重新来过。一定要谨慎避开。



【3】 击打上层的水晶开关就可以让通往【4】的门打开。先破坏木桶再用箭射是一个法子，或者直接用佐拉林克的双鳍回力标。



【4】 与【2】类似，宁可撞到水雷也要避开横向水流。

【5】 爬上梯子之后，踩下一旁的黄色按钮，挡住水晶开关的门就会打开。要在门重新关上之前，站到一旁的出水口上击打水晶开关，这样就能借助水柱到达【6】，

进入【6】之后要及时从水柱跳下，不然会撞到房顶吊着的水雷。



【6】从一旁的梯子爬上通道，通道末端摆着一台望远镜，可以用来观察要塞内部。在正对通道的另一侧平台，有一个水晶开关，不过被水雷挡着。先用弓箭破坏水雷，再击打开关，就能够打开房间的出口。



一路前行来到要塞内部。经过刚刚的望远镜观察之后，我们大致知道了这要塞中守卫最森严的房间的所在之处，想必佐拉的蛋也在那里。对于巡逻的女海盗们，可以用箭远远地攻击她们，不过她们只会昏迷，过一段时间就会清醒，不愧是身经百战。林克悄悄地接近正中央的长梯，我也静静跟在后面，突然间发现有人在叫我。林克似乎也感觉到了什么，把梯子周围的木箱都破坏了，还是一个人影都没有。突然间，林克灵机一动，戴上了真实眼镜，果然看到了什么人（的样子）。在那人的恳求下，林克掏出了一瓶红色药水，之后获得了石块面具作为答谢。就如同我们一开始看不到那人一样，戴上这石块面具之后，要塞里的海盗们统统都对林克视而不见，入侵简直是易如反掌。



爬上长梯，走过吊桥，进入房间之后，迎面却飞来了一只巨大的胡蜂，吓了我一大跳。胡蜂穿过一旁的透气窗回到了巢里，借助透气窗，我们偷听到了海贼头头和她的手下的对话，原来佐拉的蛋只剩下4个在这里，还有3个被海蛇抢走了，而怂恿她们偷走佐拉的蛋的，是一个“戴面具的家伙”。原来又是骷髅小子干的好事！他到底想干什么！就在我怒火攻心的时候，林克突然一发冷箭射落了房内的蜂巢，群涌而出的胡蜂把房里的海贼们都赶跑了。那个，林克，你不是还戴着那个面具吗？



进入已空无一人的房间，从中间的宝箱里获得了钩爪，这就是渔夫被偷走的宝物吧？姑且先借用一下。旁边的水槽里还静静地躺着一个东西，估计那就是佐拉的蛋了。林克用新拿到的钩爪抓住水槽正上方的木板，一下子就跳到了水槽里，用得很熟练嘛，完全不像新手。变身成佐拉形态的林克潜到水底，用空瓶装起了蛋。好，目标已完成了四分之一！



佐拉蛋大搜查线

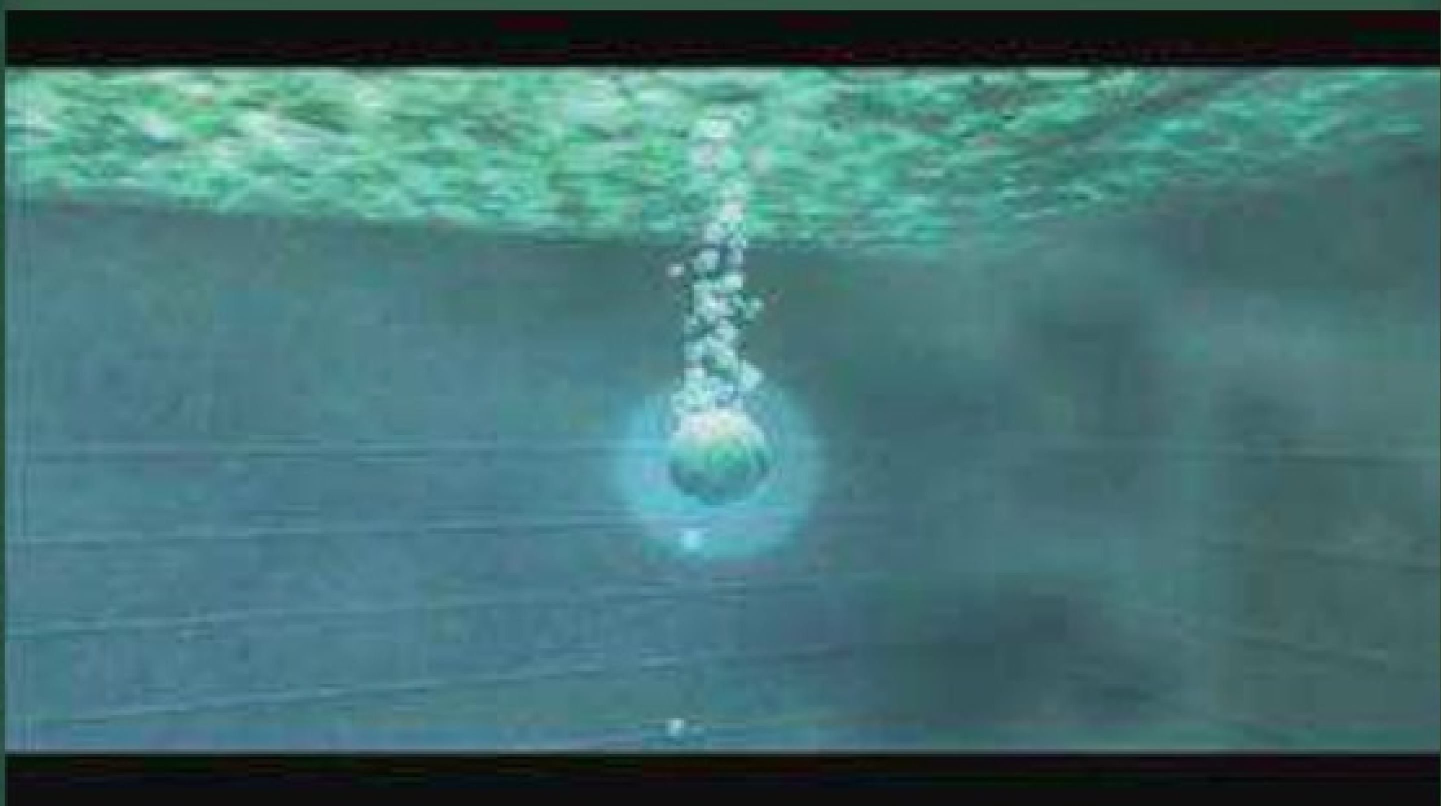
从下一页图示的三个门进入，就可以找到剩下的佐拉的蛋。有石块面具相助，所以潜入部分完全没有难度。每个佐拉的蛋都有一名女海盗守着，打法则和对付爆发蜥蜴类似。要一次性把四个蛋全部带走，

林克的自言自语　虽然获救了，但还是回不去呢……

最好在进入海盗要塞前就凑齐四个空瓶。获得方法在前文也有提到，这里再提及一下：
・在不思议森林救助小梅婆婆（剧情中必定入手）。
・沼地恢复原状后，参加小梅婆婆新设的娱乐项目，并射中靶子 20 次以上。
・山里恢复春天之后，用大炸弹炸开哥隆竞技场的入口，并在比赛中获胜。
・在第一天帮助罗玛尼击退外星生物。



顺利拿到 4 个佐拉的蛋之后，我和林克立马就离开了海贼要塞。但是此时一个很现实的问题摆在我们面前：这些蛋要怎么处置？完全没有头绪的我们只好试着找弥卡乌的朋友问问看。从海岸的沙滩往北走会到达佐拉海岬，海面上有一个巨大的建筑物佐拉大厅，里面是佐拉乐队表演的地方，在 1F 还有每名乐队成员各自的房间。乐队领队艾邦的房间在舞台正后方，将佐拉的蛋给他看了之后，他告诉我们要尽快将蛋拿到海洋研究所去保管，而且他已经跟那里的负责人联系过了。不愧是领队，真是可靠。照他说的，把蛋放到研究所的巨大水槽里之后，林克和我出发去寻找剩下的 3 个蛋。



海盗说过蛋被海蛇抢走了，而海蛇的巢穴在尖尖岩。刚到达尖尖岩的入口，一旁的佐拉就跑过来提醒：前方有雾，很容易迷失方向，除非有这附近的某种“金闪闪的鱼”带路。金闪闪的鱼？好像在哪里见过呢……身边的林克一副恍然大悟的表情，突然往岸上冲过去。我看向他的前方，啊，原来是在渔夫家里啊。渔夫倒也很好说话，只要林克能带来一张女海盗的照片，他就可以把一边的鱼交出来。哎呀，还要再跑一趟啊。我正这么想着，林克却随手就掏出了照片，渔夫乐呵呵地收下了。不知道为什么，我心里对林克的评价突然就低了。



我们在尖尖岩的入口处释放了金闪闪的海马，在它的带领下，我们很快就到达了海蛇巢穴。海马还拜托林克把里面的海蛇全部收拾掉，救出它的同伴，反正也是举手之劳，林克就答应了。海蛇只会攻击位于其正前方的人，从侧面接近它就毫无威胁了。血洗了海蛇巢穴，拿齐 3 个佐拉的蛋，还从海马手中拿到心之碎片作为报酬之后，我们再次前往海洋研究所。



将 7 个佐拉的蛋都放进海洋研究所的水槽之后，7 个蛋都出现了奇妙的变化。走到水槽正面一看，蝌蚪状的小佐拉有秩序地排列在水中——这不就是乐谱吗？既然是佐拉的旋律，估计也是要用佐拉的乐器，用吉他照乐谱弹了一遍之后，林克便学会了“潮声的巴萨诺瓦”。一旁的大叔听到这旋律激动得不能自已，让林克赶紧把这旋律弹给生下这些蛋的佐拉听。



弥卡乌重视的伙伴、这些佐拉的蛋的母亲——露露，就静静地站在佐拉大厅背面凝视着大海。看着她悲伤的表情，林克弹起了潮声的巴萨诺瓦。听到这旋律，露露的声音忽然恢复，跟着旋律开始唱起歌来，这美妙的歌声直达海底，唤醒了一旁的海岛。不对，是巨大的海龟！海龟让继承了佐拉勇者的血的弥卡乌前往大港湾神殿，去拯救这片产生异变的海洋。在弥卡乌已经逝去的现在，这一重任自然就落在了林克身上。用钩爪爬上龟壳之后，海龟载着林克穿过暴风驶进了神殿（路上还看到了悲剧的海盗们）。



大港湾神殿

神殿里布满了许多不明所以的机关，需要玩家反复寻找和尝试。房间之间经常都会有单向的水流，一旦走错一步就要绕一大圈重来。这些因素加在一起，让这个神殿成为了游戏中最费时的迷宫。










1F


【02】 转动黄色的阀门，让东侧的出水口喷出水柱，踩着这个水柱可以从东侧前往【03】。



【03】房间正中央是一个很深的漩涡，跳进水里，乘着水流进入有红绿色管道的出口，前往【05】。



【05】浮上水面，爬上北侧的立足点，再用钩爪抓住中央的宝箱。打开它并获得迷宫地图。之后再跳入水中，从另一侧的口前往【09】。





B1



【09】有爆弹鼠出没的地方的宝箱里装着指南针。水底的宝箱则装着小钥匙。拿齐这两样东西后，从入口附近的单向水路返回【03】。需要注意的是水底的迪克西怪手必须用佐拉林克的双鳍回力标才能解决。



【03】从底部延伸着红色管道的出口前往【11】。



【11】踩着一旁的红色管道，打开通往【12】的门。在里面进行补充之后，就可以进入【13】。



【13】进入这个房间后，望向天花板，就要和中BOSS瓦特战斗了。其弱点是眼睛，但是它平时会闭着，再加上重重泡泡的围绕，很难命中。首先要用爆弹、火箭以及剑击，削减其身上的泡泡。将泡泡全部消灭之后，瓦特会开始四处突进。躲到安全的角落里，锁定瓦特，待其睁眼时射箭，反复几次就可以将其击倒。胜利后出现宝箱，里面装着冰箭。返回【11】。



【11】用冰箭将喷石章鱼冻住，踩住它爬上中央的阀门处，转动红色的阀门。之后返回【03】，再回到【05】。





1F





【05】用冰箭射击水面上闪闪发光的地方，可以在那里形成临时的立足点。踩着这些立足点前往【06】。

【06】用冰箭冻住蓝啾啾，将它推到房间深处，用它当踏板爬到红色的阀门处并转动它。回到【05】并前往【09】。



B1

【09】用冰箭制造立足点，爬到【10】房门前，把门口的冰融化后进入。



【10】此处要再战壁虎蛙，不过壁虎蛙这次操纵的是大量的泡泡。避开泡泡击中壁虎蛙之后，它会将泡泡聚合在一起化成一个巨大的泡泡围绕它自己，并带着这个巨大泡泡高高跳起再压下。根据地上的影子逃出其攻击范围，并用冰箭命中跳到最高点的巨大泡泡，如此一来泡泡就会掉在地上摔回原形，而壁虎蛙也会失去保护，必须抓住这个机会攻击它。重复这个过程，就能将其消灭。胜利后从另一道门回到【09】。

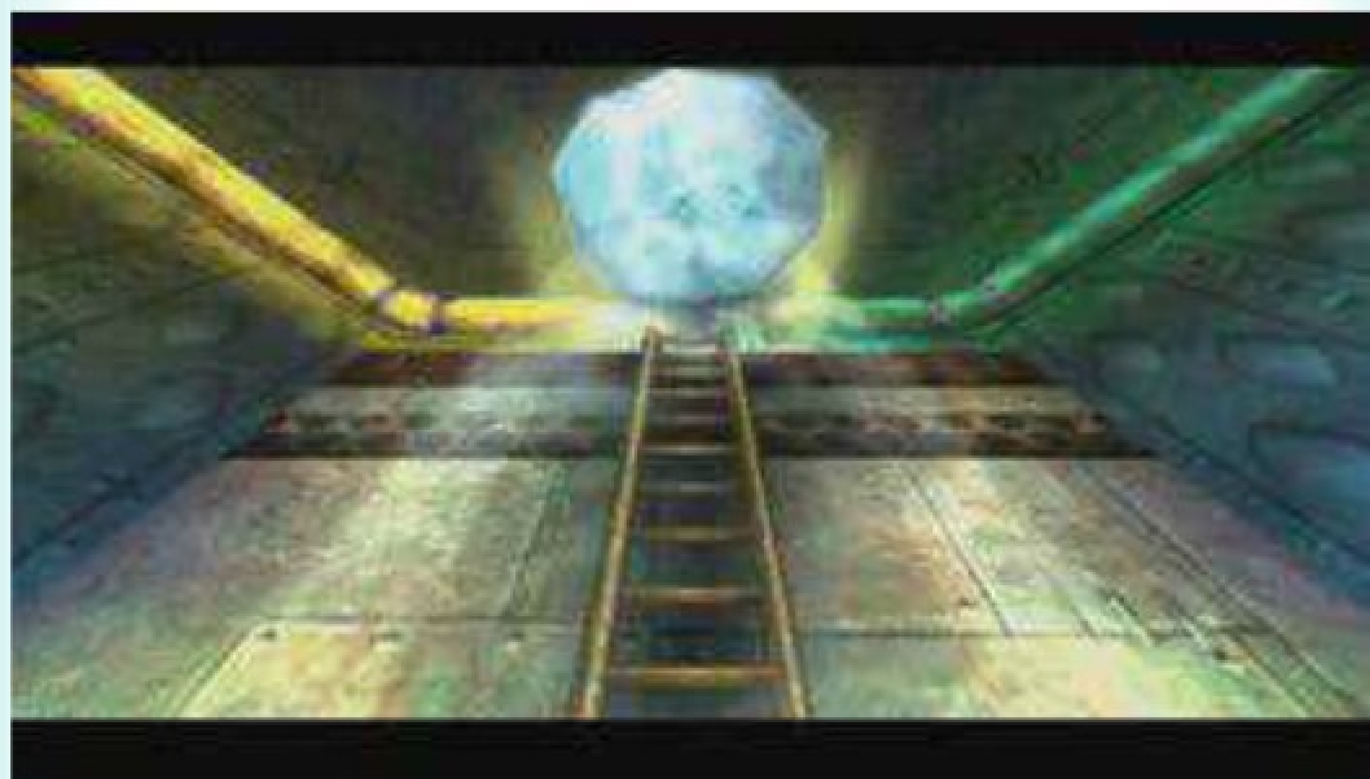


【09】从宝箱里拿到BOSS房间钥匙。用钩爪穿过缺口抓住天花板上的吊环，就能回到房间中。前往【03】。



1F

【03】用冰箭冻住【04】门前的水流，进入【04】。

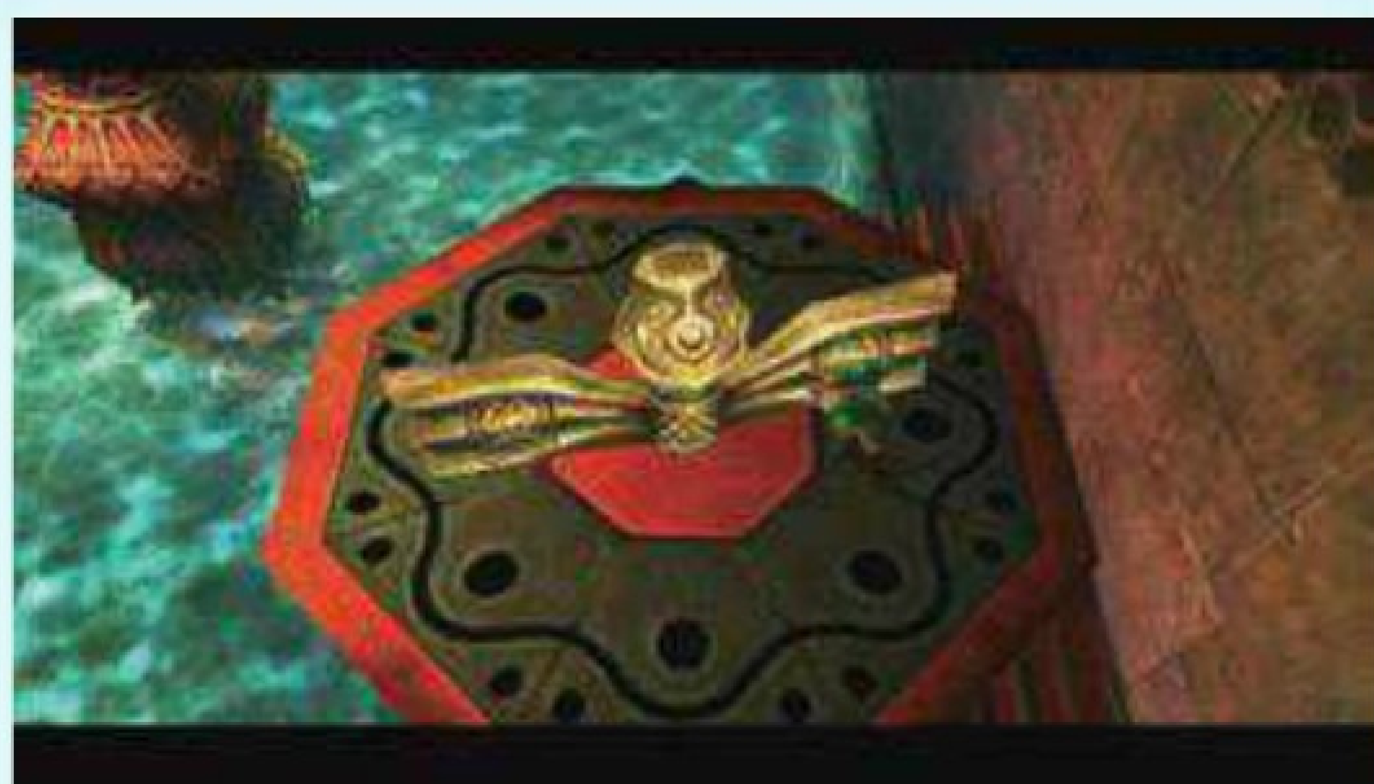


【04】利用钩爪和冰箭等，去到绿色阀门旁边，转动它后回到【02】。



【02】西侧的出水口也开始喷水，用钩爪抓住天花板的吊环到达它旁边的平台，踩着水柱去转动红色的开关，会有水流冲击正中央的水车让其停下。接着去转动黄色的开关，停止最初的水流，如此一来水车就会反方向旋转。前往【03】，依然是进入有红绿色管道的出口，这次会到达【07】。







【07】用冰箭冻住水柱，能够让中央的水车停止转动。乘着上下移动的平台到达高处时，冻住水柱，之后踩着水车的转轴和扇叶，就能前往【08】。



【08】这个房间中分布了三个类似跷跷板的机关。用火箭解冻跷跷板上面的水柱，就能借助水柱的力量让另一端升起。理解这个机制之后，就先使用房间东侧的两台跷跷板，到达绿色阀门处转动它。最后再用靠近入口的跷跷板爬上平台回到【05】，然后前往【03】。





B1



【03】从底部的带有绿色管道的出口离开，这次会被水流带到【14】。



【14】沿着一旁的绿色管道走到绿色阀门处，转动阀门后一旁会喷出水柱，踩着水柱就可以到达 BOSS 房间门前。





失落妖精所在地



集齐本迷宫的失落妖精，可以前往位于佐拉海岬的妖精之泉，复活勇气的大妖精。作为报酬，林克的防御力会变为 2 倍。要前往妖精之泉必须使用钩爪，而打开妖精之泉的门口则需要使用爆弹。

【01】房间

・点燃所有的烛台后会出现宝箱，失落妖精就在宝箱当中。



【02】房间

・入口正下方的水里。



・击败西南角的平台上的骷髅蛛后出现。



【03】房间

・水底正中央的罐子当中。可以在水面上用弓箭将其破坏，然后用大妖精的面具将其吸引过来。



・破坏西侧的木桶后出现。

【04】房间

・在房间深处，用冰箭制造立足点，踩住用钩爪抓住天花板的吊环到达 2F。打开正中央的宝箱后出现。



【05】房间

・破坏房间中间的罐子。



【07】房间

・左右移动的平台靠近墙壁时，能看到南侧有一个烛台。用钩爪抓住烛台会进入一个房间，旁边的宝箱里就装着失落妖精。



・移动平台上方有一个凹陷，里面放着装有失落妖精的宝箱。待水车停下后，踩在其扇叶上用钩爪抓住宝箱就能到达。



【08】房间

・靠近门口的跷跷板下方的水坑里有一个木桶，用佐拉林克的突进撞破木桶就会出现失落妖精。



・转动阀门后踩住管道继续前进，到达一旁被围栏围起来的区域。用钩爪抓住对面的宝箱飞过去，打开它就会出现失落妖精。



【09】房间门口

・将 4 只生化德库怪花全部消灭后会出现宝箱，宝箱中装有失落妖精。



【09】房间

・破坏入口附近的水路里的罐子，之后用大妖精的面具吸引过来。



【14】房间

・在阀门正下方，用箭射破气泡后，用大妖精面具吸引过来。



・在 B2 西北侧离开房间的水路里，保持距离用佐拉林克的双鳍破坏气泡后，用大妖精面具吸引过来。



BOSS 战



进入 BOSS 房间后，从中间的大坑往下跳，就要和巨大面具鱼咕呦咕开战。第一阶段，BOSS 会浮出水面绕着中央平台游泳，用箭射它肉的部分，就能对其造成伤害。命中数箭后，BOSS 会浮在水面露出眼珠弱点，同样用箭攻击。有时 BOSS 会趴在平台上进行突进攻击，只要在它准备的过程中横向移动就可以避过，不然直接跳到旁边的水里也是个不错的选择。

累积一定伤害后，战斗会进入第二阶段。BOSS 会把中央的平台毁掉，所以必须要以佐拉林克的形态迎战。水底会冒出许多水雷，用锁链连接着，攻击锁链的话能切断连接。BOSS 停下游动时，会张开嘴开始吸水，如果附近有切断连接的水雷，BOSS 会把它吸进去并受到伤害，露出眼珠弱点。而林克被吸进去会受重伤，所以必须保持距离并用带电的突进逃开。BOSS 有时还会放出小鱼进行攻击，用电流防护罩将其一网打尽可以获得补 HP 的红心。击败 BOSS 后出现心之器，以及面具“咕呦咕的残骸”。接触面具后发生剧情。



海湾之行–尾声

我跟林克再次去到了异世界。这次我抢在巨人说话之前，把托雷尔你跟我说的，又跟巨人说了一遍：用巨人的力量，来阻止即将发生在这个世界的惨剧。而巨人则回应道“拯救朋友”，估计是指最后一个巨人吧。救出最后的巨人的话，它们应该就会帮忙吧。

离开异世界之后，我们回到了佐拉大厅的背面。海龟继续陷入沉睡，而林克则以弥卡乌的形态，和恢复了歌声的露露，以及乐队的大伙一起，演奏了扣人心弦的一曲。

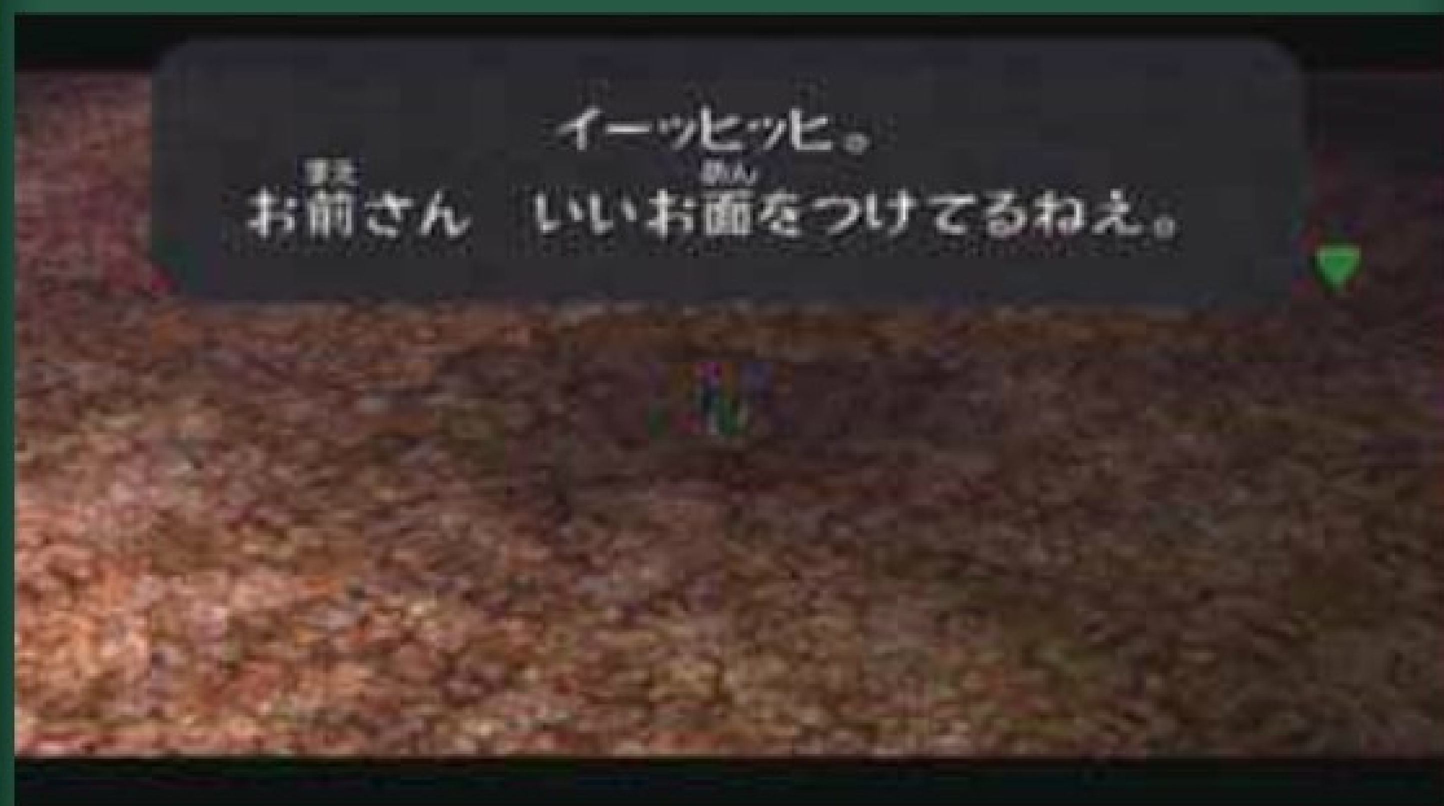


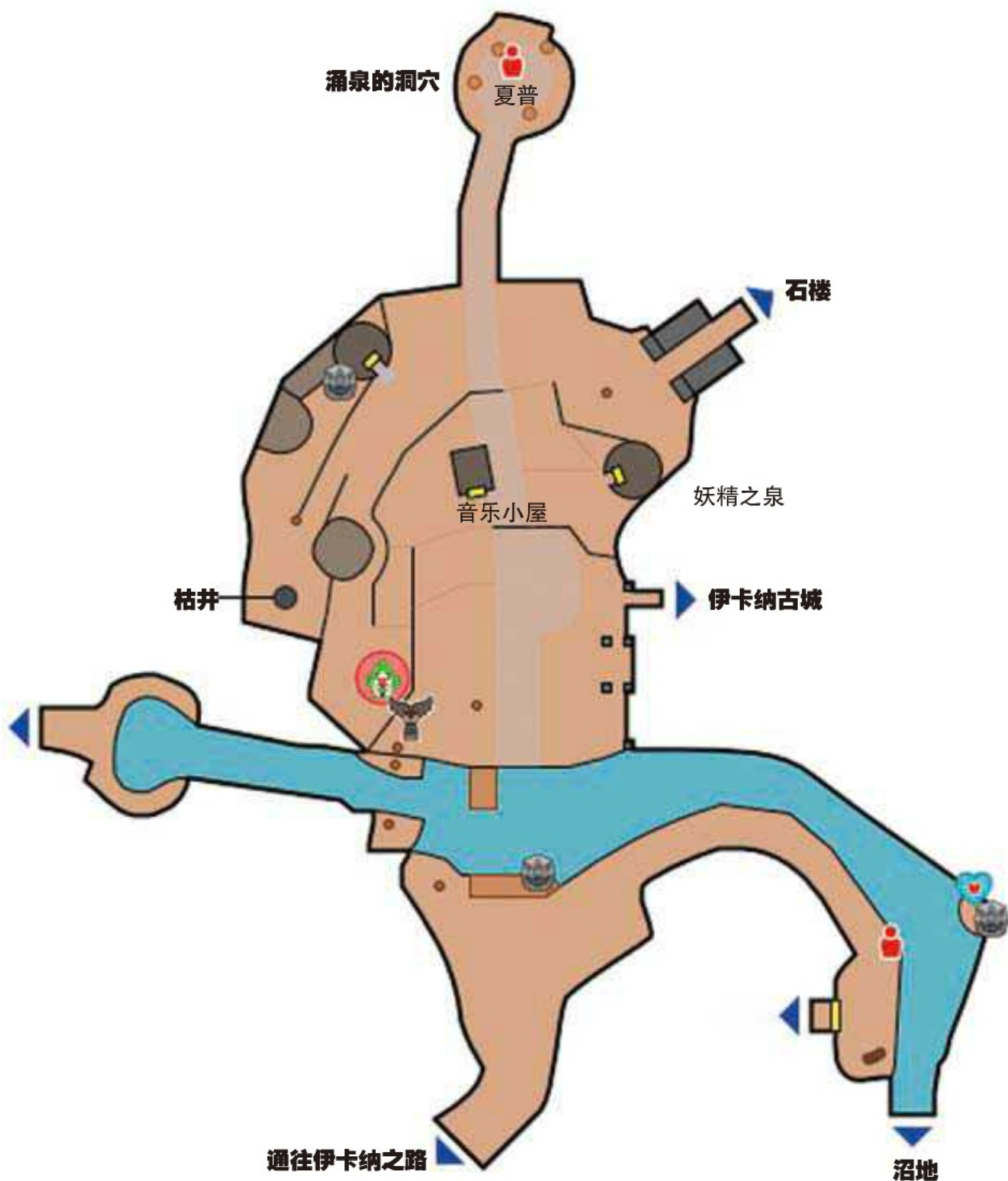
林克的自言自语　鱼的嘴里，好可怕……

死谷之行

流程 前往伊卡纳的坟场，在巨大骸骨前吹奏觉醒的奏鸣曲→击败巨大骸骨，获得队长的帽子→在第一天晚上，戴上队长的帽子，命令坟场中的小骷髅挖坟→在墓穴中学会岚之歌→在通往伊卡纳的路上的诡异男子前，戴上伽罗的面具→前往涌泉的洞穴，吹奏岚之歌→用炸弹吸引小女孩的注意力，潜入音乐小屋→对小女孩的父亲吹奏治愈之歌，获得木乃伊的面具→准备好红色药水、魔法豌豆和大爆弹后进入枯井→突破枯井，获得明镜之盾，并进入伊卡纳的古城→击败伊卡纳王，学会脱壳的挽歌→前往石楼，利用脱壳的挽歌到达神殿。

伴随着时之歌，我和林克又迎来了新的轮回。巨人只剩下最后一个了，我们心中的兴奋要远超疲惫，赶紧策马奔腾冲向东方的山谷。通往伊卡纳的路上布满了爆弹鼠和各种障碍物，不过有坐骑护驾，倒也没什么大碍。只是中途的断崖拦住了去路，坐在崖边的诡异男子告诉林克前方危险，生人勿近，除非带来“寄宿着游荡鬼魂的面具”。咦，之前在哥曼跑马场拿到的面具不就是了吗？戴上伽罗的面具之后，诡异男子笑嘻嘻地消失了，只留下一棵树。虽然我毛骨悚然，但是也只能硬着头皮继续前进了。林克用钩爪抓住那棵树，跨过断崖走进了伊卡纳溪谷。



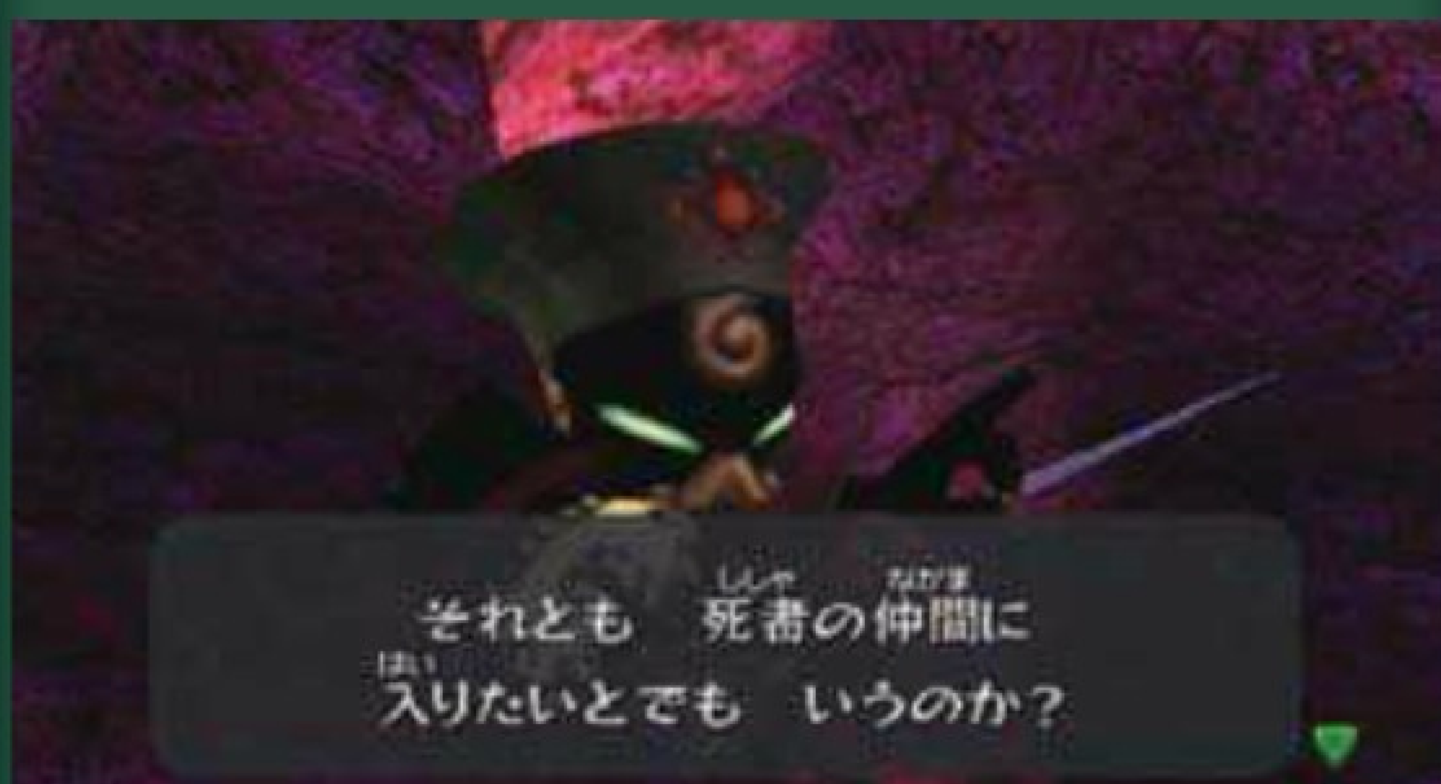


林克的自言自语　大叔，你还收购幽灵不……

走到河边的时候，突然间出现了一个伽罗，似乎是把林克误认为他的老大了。发现认错人之后，伽罗拔刀就开始扑向林克。林克举盾一挡，伽罗被自己的势头震得发麻反而躺在了地上，林克连忙挥剑补刀。几个回合下来，林克终于收拾了伽罗，而伽罗留下了“通过溪流需要用到冰箭”的提示便消失了。根据伽罗的提示，用冰箭冻住了水里的喷石章鱼后果然通过了溪流，之后用钩爪抓住崖边的树一路攀登，终于到达了溪谷上方的城镇。



戴着面具走动的话，会不断有伽罗袭击，虽然费时间，但是能从他们口中获得线索。城镇已经完全荒废，连袭来的伽罗都说，除了正中央的音乐小屋里的父子之外，这里已经没有活人。（一旁的丁格尔大叔不算人？）据说音乐小屋奏响的旋律可以驱散屋外的魔物，但是现在旁边的溪流已经干枯，没有推动水车的动力。作为水流源头的涌泉的洞穴，被邪恶的音乐家夏普控制住，一旦进入就会不断扣减 HP。无奈之下，只好再次听从伽罗的提示，到伊卡纳坟场学习和它对抗的方法。



坟场里埋葬的都是曾经的伊卡纳的兵士，到了晚上，它们集体从墓地里爬出来玩耍，场面却是说不出的恐怖。林克走到了坟场深处，想找守墓者问问线索，没想到他却死死地躲在房里不出来。守墓者的房子旁边有一具巨大的骸骨，为了壮壮胆子，我对着林克开玩笑：“对它吹奏觉醒的奏鸣曲不知道会不会醒过来呢？”谁知林克居然真的照做了，而且巨大骸骨还真的复活了，并且不由分说就要和林克比赛！



比赛内容是在巨大骸骨跑完赛道一圈之前将其击倒。赛道两旁有紫色物体的地方，在巨大骸骨经过后会生出火墙，同时还会出现两只小骷髅。将小骷髅击败之后，火墙就会消失。林克化身成哥隆形态一路滚到巨大骸骨脚边撞了它一下，心眼小的巨大骸骨马上就放弃奔跑开始全力攻击林克。不过巨大骸骨对于脚边的东西没什么法子，只有偶尔的下压攻击会打到林克。而林克则用一套威猛的连环拳打得巨大骸骨跪地求饶。被林克强大的力量所征服的巨大骸骨，希望林克将战争已经结束的消息转达给它至今仍在尽忠职守的部下们。托付了这个愿望之后，巨大骸骨归于尘土，而留下了一个装有队长的帽子的宝箱。



戴上队长的帽子之后，在坟场里调皮捣蛋的小骷髅们就会把林克错认为它们的队长，而且还能对话了！原本诡异的场景一下



林克的自言自语　守墓的还是丹培大叔吗……

子又变得滑稽了起来。其中一个坟墓旁边有三只小骷髅在打转，确认了墓碑上的内容之后，林克向旁边的小骷髅们下达了挖坟的命令。这应该不会遭天谴吧？

从墓穴跳下去，来到了一个充满幻觉的迷宫，只有戴着真实眼镜才能看清真实的道路。来到最后一个房间，这里有一具厚重的铠甲。林克试着用剑捅了一下，它居然就开始动了起来。铠甲的大斧伤害很高，可惜过于笨重，出招后破绽太大，被林克用轻巧的剑钻了空子；没想到几个回合过后，铠甲居然卸掉了外面的那一层，动作也变得轻盈，林克果断拉开距离，用弓箭射击，不一会儿便将铠甲完全消灭。



战斗刚结束，便出现了一个幽灵。它自称弗拉特，正是夏普的弟弟。它希望我们能够把饱含其愤怒的旋律，传达给它愚蠢的哥哥。之后从它身后的石板处，林克学会了能够净化黑暗的旋律——岚之歌。



岚之歌

除了在剧情中发挥作用之外，岚之歌还可以起到降雨的作用。种下魔法豌豆后来上一曲，就不需要浇水了。

回到涌泉的洞穴，林克立马吹奏了岚之歌。狂雷和暴雨不仅解除了夏普身上的诅咒，也让洞穴里再次涌出了泉水。恢复正常的夏普告诉我们，让不应存在的死者出现，正是“戴着面具之人”的策略，要解救这块土地，就必须前往石楼的神殿，而知晓进入神殿的方法的，只有至今仍徘徊在伊卡纳古城的王。托付了这一切之后，夏普也随之消失。

走出洞穴，发现音乐小屋开始演奏旋律，原本徘徊在周围的木乃伊也消失了。虽然想要进入小屋，可是门口的小女孩警戒心很强，看到林克就回屋抵住门。不过小孩子总是有好奇心，在小屋的一边扔出一个爆弹，小女孩就会被爆炸声所吸引而跑出来，趁这个机会，林克连忙从小屋的另一侧溜进屋里。进去之后，我们打算见见孩子的父亲，却没有看到人影。我发现楼下的衣柜里有些蹊跷，便招呼林克过去打开，没想到竟蹦出了一只木乃伊！不过仔细一看，木乃伊还带有人的面孔，林克连忙吹奏了治愈之歌。在旋律的作用下，邪恶的力量被封印到面具当中，木乃伊也变成了人类。见到这一幕的小女孩扑进了父亲的怀抱，而林克则捡起了木乃伊的面具，静静地离开。



接下来就必须前往伊卡纳古城了，但是古城的入口被石块挡住。据说一旁的枯井能够通到古城内部，事到如今也只能碰碰运气。没想到的是，枯井下面已经完全变成了木乃伊的巢穴。看来刚刚拿到的面具可以派上用场了。

枯井之下



这个迷宫里的每一道门都有一只木乃

伊看守，戴上木乃伊面具和它们对话，能知道它们想要的东西。把对应的东西给它们的话，木乃伊就会消失。迷宫的每个房间当中都分布着不同的东西，除了最初两只木乃伊需要的红色药水和魔法豌豆之外，大部分的东西都可以在这个迷宫中得到。

想要直接拿到明镜之盾、前往伊卡纳古城的话，需要自带魔法豌豆、鱼、大幽灵和牛奶给木乃伊。但是大幽灵要自带有些麻烦，最好还是在这个迷宫中获得。想要前往大幽灵所在的房间，则需要德库果实和爆弹，倒也不会太麻烦。

将以上物品统统交给木乃伊之后，会来到东北角的房间，在这里点燃四方的烛台之后，就会出现装有明镜之盾的宝箱。用明镜之盾反射光线照耀墙上的太阳，就会出现梯子。再反射光线照耀石块上的太阳，石块就会消失，如此一来就可以爬上梯子进入古城。



妖精
伊卡纳古城
牛奶
虫
虫
明镜之盾
虫
爆弹
虫
温泉
水
大幽灵
大幽灵
泉・鱼
鱼
虫
德库果实
泉・鱼
鱼
爆弹
红色药水
泉
牛
虫
温泉
魔法豌豆
德库果实
入口




伊卡纳古城



【1】用火箭射击柱子上被冻住的眼睛开关。除了一进门就看到的之外，在左方的柱子后面也有一个。两个都射击之后，通往【2】和【5】的门都会打开，先进入【2】。



【2】 敲击水晶开关，可以让一旁的天花板升上来。移动到德库花上，变身成德库林克，飞到黄色按钮边，再解除变身按下按钮打开通往【3】的门。



【3】 西北角有一块看不见的平台，戴上真实眼镜可以看到。此处可以直接用普通林克跳到角落按下开关，再用箭消灭途中的骷髅蛛和门口挂着的水雷，一路跳到门口前往【4】。



【4】 无视此处的敌人前往 2F。沿着 2F 的外壁走，移动到正面踩下黄色按钮，再跳到 1F，经由【1】进入【5】。



【5】 用盾牌反射光线消灭怪手，注意它分裂出来的小怪手最好也消灭干净。之后照射石块上的太阳让其消失。戴上木乃伊的面具，穿过木乃伊进入【6】。



【6】 再战长袍男巫，除了攻击属性变了之外，打法没有区别。

【7】 戴着木乃伊面具，无视敌人爬上 2F。在 2F 凹陷的位置使用大爆弹，炸开一个洞之后从那里跳下返回【1】。



【1】反射光线照射正前方的方块让其消失，之后进入 BOSS 房间开战。



决战伊卡纳王

战斗一开始，伊卡纳王就会用窗帘把射进房间的阳光遮住，不过在战斗中用火箭射击窗帘就能恢复光照。一开始要和伊卡纳王的两个部下战斗，由于它们会使用盾防御，所以只能看准它们的空隙攻击，如果离得比较远可以用钩爪拉近距离。将它们击倒后，必须用盾牌反射光线照射它们，不然它们会原地复活。

将部下收拾掉后，伊卡纳王会亲自上阵。伊卡纳王会使用喷毒和挥剑攻击，在其攻击时尽快拉开距离用箭反击效果比较好。它还有一招头和身体分开进行攻击的招式，这一招没有破解的方法，只能逃跑，且注意回避头部，不然会被咬住，然后被身体连击。头部和身体恢复连接时，会露出很大的破绽，这时是绝佳的攻击机会。



击败伊卡纳王之后，它两个部下又冒了出来，虽然只剩下头部却依然吵个不停。意识到这种无谓的争吵正是灭国原因的伊卡纳王喝停了它们，并对将它们从诅咒中解放出来的林克表示感谢。为了给伊卡纳带来真正的光芒，伊卡纳王希望林克征服石楼神殿，并提供“无心的士兵”给林克增强战力。林克从伊卡纳王处掌握了“脱壳的挽歌”，从此之后就可以制造自己的分身了。



脱壳的挽歌

吹奏脱壳的挽歌可以制造一个林克的分身，不同形态下的分身是分开算的，因此最多可以同时制造四个分身。分身可以用来压住按钮，但是德库林克的分身重量依然很轻，因此很少派得上用场。

学会了这一旋律之后，林克终于可以向着石楼进发。石楼当中有着许多按钮和漂浮的巨石，按下按钮就能让巨石移动到特定位置。用脱壳的挽歌制造的分身压着，就能固定巨石的位置，制造前进的路线。不过一路上看着林克不断地量产自己的分身，说实话也挺诡异的。最后我们来到了石楼的顶部，石楼神殿也近在眼前。

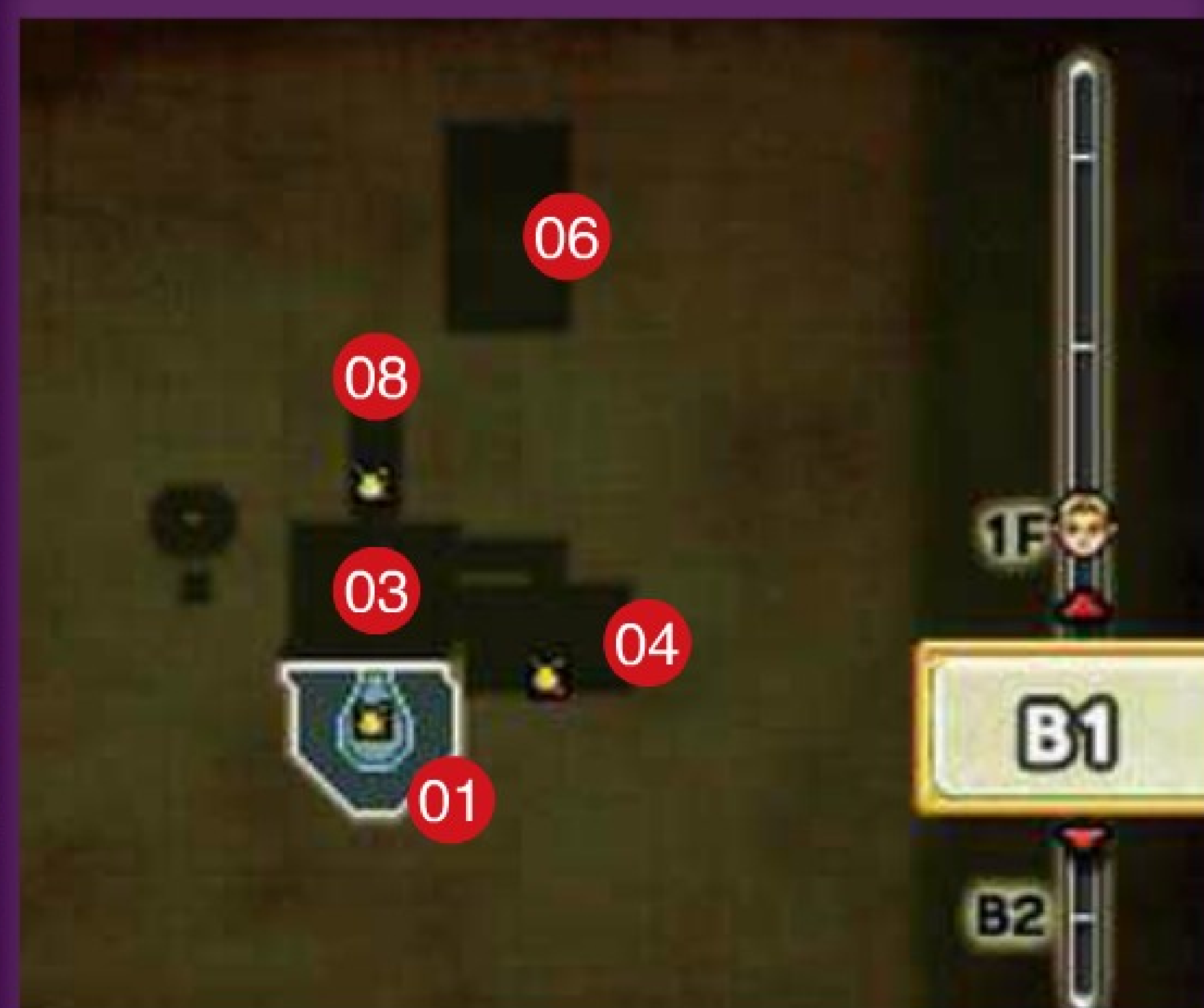


石楼神殿

这个迷宫到了后半部分会整个迷宫都颠倒过来，呈现完全不同的面貌。看到倒挂着的宝箱可不要太惊讶。



林克的自言自语　战斗中不小心戴上了队长的帽子，看到伊卡纳王呆萌的一面……











正・1F

【02】 从【01】直接进入这个房间，先消灭烦人的爆弹鼠，然后用房间里的石块压住在凹陷处的蓝色按钮，用哥隆林克的分身压住面积最大的蓝色按钮，剩下两个按钮用另外两个分身压住，就能打开中间的门。穿过门，用炸弹炸开有裂纹的地面，然后进入【09】。




正・B2



【09】反射光线让正中央的方块消失，变成哥隆林克穿过岩浆地带打开最里面的宝箱可以拿到迷宫地图。把房间里的所有阿莫斯都消灭了之后，还会出现装有小钥匙的宝箱。拿齐之后回到【02】，开门进入【03】。


正・1F


【03】变成佐拉林克穿过池子到达对岸，切换成德库林克去踩下黄色按钮，从出现的宝箱中获得小钥匙后，经由池子里的水路前往【04】。



【04】浮上水面，爬上中间的通道。此处会出现蓄光镜，反射光线照射这种镜子的话，它会将光线吸收，一旦林克停止对它的照射，它就会开始释放光线，释放的量和吸收的量成正比。利用这种镜子，让有太阳标记的石块消失，就可以拿到指南针。用小钥匙打开【05】的门进入。



【05】变身成哥隆林克，用拳头将堆积在光源下面的石盘全部击飞。利用蓄光镜反射光线去照射【06】门前的太阳标记石块，进入【06】。



【06】变身成德库林克，借助德库花和途中的上升气流一路飞到【07】门口。
【07】这里要与中 BOSS 伽罗头头战斗。和伽罗不同，伽罗头头的攻击要全力回避，一旦失手，伽罗头头就会在原地张望，此时可以抓紧机会给它一击，然后就要撤离，万一贪刀就会被反击。一旦伽罗头头消失，很大几率会绕到林克背后，要当心。将其击败后，伽罗头头留下一句意味深长的话便消失，之后出现装有光箭的宝箱，拿上后前往【08】。



【08】击败挡路的怪物，回到【03】。
【03】用光箭连发击败中间通道上的大眼魔怪，回到【01】。
【01】离开迷宫，在迷宫外用光箭射击门口的红色宝石。整个迷宫会上下颠倒，之后重新进入迷宫。




反・1F




【11】经由【10】进入这个房间。变成德库林克，借助上升气流飞到 2F，在对侧的通道里踩下黄色按钮，房间里就会出现装

有小钥匙的宝箱。拿上小钥匙后飞到 3F 打开门前往【16】。

反・3F

【16】 用光箭射击对面的红色宝石，变成哥隆林克通过岩浆地带后，再次反转房间，进入【17】。



【17】 因为地面凹凸不平，要不断反转房间，让石头嵌入凹槽当中。之后通往【18】的门会打开。踏上石块离开房间。



【18】 再一次和长袍男巫战斗，战法没有变化。不过这个房间里的出现点非常多，要快速切换视角追踪。胜利后，用钩爪抓住新出现的宝箱飞到上层，前往【12】。

反・1F



【12】 变成德库林克，借助德库花飞到房间另一侧，途中的怪物可以无视。跳上一旁的缺口，用分身压住蓝色按钮来消除宝箱周围的火焰，之后从宝箱中拿到小钥匙。缺口里出现的死亡阿莫斯要用光箭射它们胸前的红色标记，让它们反转过来，再吸引它们倒栽葱就可以收拾它们。还可以戴上石块面具，直接无视它们。回到门前进入【13】。

【13】 这里同样需要变成德库林克跨越房间，不过需要中转。被水雷挡住的地方有一个德库花。用箭清除水雷之后，中转一趟，然后进入【11】。



【11】 狭窄的通道里有两只蓝泡泡，若是被它们碰到了会被诅咒，无法拔剑，在接下来的战斗中会很不利。用箭收拾它们比较安全。



【14】 这里要与中 BOSS 戈梅斯开战。戈梅斯的弱点被蝙蝠包围着，首先要用光箭驱散蝙蝠，然后靠近戈梅斯，在其准备使用横砍的时候冲进它怀里攻击其弱点。得手之后要马上侧跳，不然会被其反击击中。如此反复便能将其击败，胜利后获得 BOSS 房间钥匙。之后原路返回到【13】，再经由一旁的门回到【10】。



【10】 收拾掉门边的死亡阿莫斯之后，踩下黄色机关，会出现一个宝箱，用钩爪抓住那个宝箱，到达 2F，之后进入【13】。



反・2F

【13】 这里同样有一只大眼魔怪，将其消灭后进入【15】。
【15】 进入后跳到 1F，就可以进入 BOSS 房间了。

失落妖精所在地

集齐本迷宫的失落妖精，可以前往位于伊卡纳溪谷的妖精之泉，复活心的大妖精。作为报酬，林克会得到大妖精的剑。

【01 房间】

・射击上方的眼睛开关，在出现的宝箱里。



・在反转神殿的【10】踩下死亡阿莫斯旁边的黄色按钮后，B1 出现的宝箱里



【03 房间】



・用回旋斩或炸弹触发东北角的水晶机关后，出现的宝箱里。拿到光箭后回到该房间消除石块拿取宝箱。

・消灭大眼魔怪后出现的宝箱里。



【04】房间

・在反转神殿的【11】射击太阳标记后，在 B1 会出现宝箱。



【05】房间

・反射光线照射特定的太阳标记后，一旁会出现装有失落妖精的宝箱。



・用光线消除太阳标记的石块后，在其背后的宝箱里。



【06】房间

・用哥隆林克形态下去 B1，用下压按下入口下方的机关，然后在最短时间内滚动到【07】房门下方的黄色按钮，消除【07】房门前的宝箱周围的火焰。之后打开宝箱

获得。





・在离入口附近不远的宝箱里，用德库林克飞过去获得。



【08】房间

・在反转神殿的【15】击打水晶开关，B1 就会出现宝箱，打开后获得。



【09】房间

・用钩爪抓住夹层的吊环飞上去，打开一旁的宝箱获得。



【10】房间

・在神殿的【01】射击太阳标记，1F 就会出现装有失落妖精的宝箱。



【11】房间

・用火箭射击被冻结的眼睛开关，在 1F 会出现装有失落妖精的宝箱。



・用分身压住 2F 的蓝色按钮，就能消除 3F 的宝箱周围的火焰。清除周围的水雷之后，用德库林克乘着气流飞上去打开，获得失落妖精。





【18】房间

・在战胜长袍男巫后出现的宝箱里。



BOSS 战

这里的 BOSS 是大型面具虫双生莫鲁德。顾名思义，BOSS 有两条虫子，赤色的虫子林克暂时拿它没有办法，只能避开其攻击，同时专心对付绿色的虫子。绿色的虫子的腹部有许多眼睛，用箭全数命中后，绿色虫子会掉到地上，露出眼珠弱点。重复几次就能消灭绿色虫子，然后沙漠的正中央会出现一个宝箱，打开后会获得巨人的面具。戴上巨人的面具后，林克会巨大化，战斗也进入第二阶段。



巨大化的林克只能使用拳脚攻击，移动速度也会下降，要快速接近只能用翻滚。维持巨人状态魔力会徐徐减少，破坏建筑物会掉出回复魔力的药水。而消灭第二阶段出现的小虫子，会出现补血的红心。赤色的虫子有两种攻击方式：第一种是在空中飞的同时吐出火球，可以一边翻滚回避一边用拳头反击；第二种则是从地里钻出来对着林克连喷三个火球，可以翻滚回避或者防御。场地内放着两个石球，捡起它们丢向 BOSS 可以将 BOSS 直接击沉，推荐在 BOSS 使用第二种攻击方式时使用。小虫子会干扰林克的攻击，用翻滚碾压或者是蓄力拳的攻击效果比较好。把 BOSS 击沉之后，要快速接近它头部或尾部抓住它进行追加攻击。追加攻击四次之后，BOSS 就会消灭，出现心之器以及面具“双生莫鲁德的残骸”。接触面具时发生剧情。



死谷之行-尾声

我告诉最后一个救出的巨人，既然我们这边已经完成了约定，它们也必须信守承诺。巨人留下一句意味深长的“原谅朋友”之后便消失了，朋友？指的是谁？

从异世界返回伊卡纳的溪谷，这里已经不再是死者的领土，光明开始降临这片土地。接下来，就该拯救时钟镇和塔鲁米那了！

三天后的世界

流程 第三天结束后前往钟楼顶上，吹奏誓言的号令→剧情过后进入月亮之中→和树下戴着梅祖拉的面具的小孩子对话，进入最终 BOSS 战。

之后的事情，弟弟你也知道了，我和林克再次来到了钟楼顶上，而这次我们是有备而来的。随着一曲誓言的号令，巨人果然从四面赶来，托住了下落的月亮。然而让月亮下坠居然并不是骷髅小子，不，应该是说梅祖拉的面具的最终目的，它居然还想支配月亮。眼看当时巨人也要撑不住了，我真的是很害怕，还想着让林克重新穿越。没想到林克和你一样，都想着到月亮上去阻止这次危机。男孩子，果然还是很勇敢呢。



月亮上的景色和想象中很不一样呢，居然是有着苍天大树的茂盛草原。树下还有



几个戴着我跟林克拿回来的面具的小孩在玩耍，而戴着梅祖拉的面具的小孩则孤零零地坐在树下。原来就是因为孤单，你才这么调皮吗？没有办法，最后一定要好好教育你一下呢！

BOSS 梅祖拉的面具

一开战，林克从四个神殿收回来的面具就会被吸收到墙上。梅祖拉的面具长出了众多触手，会对林克进行突进攻击。其攻击没有什么威胁，只是空隙比较难找，可以在其突进时利用德库花顶它，或者是看准其突进完的空隙直接用箭攻击其背面。背面被攻击到的梅祖拉的面具会掉到地上，这时可以上前补刀。受到一定伤害后，BOSS 会把墙上的四个面具召唤出来并追加新的招式。四个面具会如同浮游炮般发射光弹，可以用盾牌挡下；而 BOSS 会发射射线，可以用明镜之盾反射。被射线扫到的浮游面具会即时被消灭，用箭攻击的话则需要三箭。建议在这个阶段先把所有浮游面具消灭，免得影响之后的战斗。把 BOSS 发射的射线反射回去给它，就能让其收到伤害。伤害累积到一定程度后，BOSS 会变身。



BOSS 梅祖拉的化身

第二阶段的 BOSS 会长出手脚，然后在场内高速移动。当其速度减缓时用箭射它，BOSS 就会跌倒，此时林克就可以上去补刀。当 BOSS 经过林克身边时，还可以用回旋斩蹭血。BOSS 下蹲并同时把双手放在头上时，就证明要使用光弹了。光弹可以用盾牌防御，若是中了一发林克的动作就会停顿，然后被剩下的所有光弹命中，伤害颇高，需要留神。把这个阶段的 BOSS 的 HP 削减到一定程度后，战斗进入第三阶段。



BOSS 梅祖拉的魔人

第三阶段的 BOSS 会开始使用长鞭，攻击范围很广，还有丰富的招式。长鞭攻击是可以防御的，挡下后可以看准空隙给 BOSS 一箭，如此一来 BOSS 就会停顿，可以上前补刀。BOSS 有一招用鞭子卷住林克的招式，无法用盾牌防御，但是佐拉林克的话可以用电流防护罩趁机让BOSS 麻痹。还有一招是放出陀螺，陀螺会一直旋转，一旦碰到就会受伤。只要牢记防御反击战术，战胜 BOSS 就只是时间问题。



三天后的世界，我原本以为不会到来，现如今能够在这里和弟弟你聊天，都是多亏林克的福。现在时钟镇的祭典已经开始，面具商人也拿回了他的面具，林克也踏上了新的旅途。我们就和骷髅小子一起回去森林吧。回去之后，我再和你讲讲，在那三天里发生的其他故事。



译名对照

角色名称

日文原文	译名
リンク	林克
スタルキッド	骷髅小子
チャット	恰特
トレイル	托雷尔
しあわせのお面屋	幸福的面具商人
魔法の大妖精	魔法的大妖精
チンクル	丁格尔
ジム	吉姆
アキンドナッツ	行商坚果
コウメ	小梅
コタケ	小竹
デク王	德库王
デク姫	德库公主
知惠の大妖精	智慧的大妖精
ダルマ–ニ3世	达鲁马尼3世
长老の息子	长老的儿子
力の大妖精	力的大妖精
ロマニ–	罗玛尼
ミカウ	弥卡乌
シロウくん	小白
エバン	艾邦
タツノオトシゴ	海马
ルル	露露
勇气の大妖精	勇气的大妖精
シャ–プ	夏普
フラ–ト	弗拉特
心の大妖精	心之大妖精

地名

日文原文	译名
タルミナ	塔鲁米那
时计塔	钟楼
クロックタウン	时钟镇
妖精の泉	妖精之泉
ポストハウス	邮局
ナベかま亭	锅釜亭
沼地への道	通往沼地的小路
沼の观光ガイド	沼地观光指引处
魔法オババの药屋	魔法婆婆药店
フシギの森	不思议森林
デクナッツの城	德库坚果城堡
デク王の间	德库王之间
ウッドフォ–ル	原木瀑布
城の中庭	城堡中庭
城の里庭	城堡后庭
ゴロンの里への道	通往哥隆部落的路
ゴロンの里	哥隆部落
离れ山のほこら	远山的洞穴
ゴロンのほこら	哥隆住所
スノ–ヘッド	雪顶
大バクダン屋	大爆弹商店
ゴロンレ–ス场	哥隆竞速场
锻冶屋	锻冶工房
ロマニ–牧场	罗玛尼牧场
ゴ–マントラック	哥曼跑马场
グレ–トベイの海岸	大海湾海岸
海贼の砦	海盗要塞
ゾ–ラのみさき	佐拉海岬
ゾ–ラホ–ル	佐拉大厅
イカ–ナへの道	通往伊卡纳的路
イカ–ナ溪谷	伊卡纳溪谷
オルゴ–ルハウス	音乐小屋
わき水のほら穴	涌泉的洞穴
イカ–ナの墓场	伊卡纳坟场
かれ井户	枯井
イカ–ナ古城	伊卡纳古城
ロックビル	石楼

敌兵

日文原文	译名
オコリナッツ	愤怒坚果
ドラゴンフライ	蜻蜓
スナッパ–	甲鱼
スタルチュラ	骷髅蛛
デクババ	德库怪花
クロボ–	黑毛球
ダイナフォス	爆发蜥蜴
ゲッコ–	壁虎蛙
密林假面战士オドルワ	密林面具战士欧度鲁瓦
シロボ–	白毛球
ウイズロ–ブ	长袍男巫
フリザド	冰风怪
假面机械兽ゴ–ト	面具机械兽戈特
ウミヘビ	海蛇
ボムチュウ	爆弹鼠
ワ–ト	瓦特
オクタロック	喷石章鱼
ブル–チュチュ	蓝啾啾
バイオデクババ	生化德库怪花
巨大假面鱼グヨ–グ	巨大面具鱼咕呦咕
デキシ–ハンド	迪克西怪手
スタルベビ–	小骷髅
ギブド	木乃伊
イゴ–ス・ド・イカ–ナ	伊卡纳王
アモス	阿莫斯
ボス・ガロ	伽罗头头
アイゴ–ル	大眼魔怪
デスアモス	死亡阿莫斯
青バブル	蓝泡泡
ゴメス	戈梅斯
大型假面虫ツインモルド	大型面具虫双生莫鲁德

面具

日文原文	译名
ムジュラの假面	梅祖拉的面具
デクナッツの假面	德库面具
ゴロンの假面	哥隆面具
ゾ-ラの假面	佐拉面具
大妖精のお面	大妖精的面具
ガロのお面	伽罗的面具
石コロのお面	石块面具
队长のボウシ	队长的帽子
ギブドのお面	木乃伊的面具
巨人の假面	巨人的面具

乐曲

日文原文	译名
时の歌	时之歌
时の逆さ歌	逆时之歌
时のかさね歌	时之叠歌
いやしの歌	治愈之歌
大翼の歌	大翼之歌
目觉めのソナタ	觉醒的奏鸣曲
誓いの号令	誓言的号令
ゴロンのララバイ	哥隆的摇篮曲
潮骚のボサノバ	潮声的巴萨诺瓦
エポナの歌	艾波娜之歌
岚の歌	岚之歌
ぬけがらのエレジ-	脱壳的挽歌

重要道具

日文原文	译名
月の泪	月之泪
ハ-トのかけら	心之碎片
写し绘の箱	照相机

日文原文	译名
小さなカギ	小钥匙
コンパス	指南针
ダンジョンマップ	迷宫地图
ボス部屋のカギ	BOSS房间的钥匙
ハ-トの器	心之器
オドルワの亡骸	欧度鲁瓦的残骸
ボム袋	炸弹袋
ゴ-トの亡骸	戈特的残骸
フェザ-ソ-ド	羽翼之剑
金刚の剑	金刚之剑
グヨ-グの亡骸	咕呦咕的残骸
ミラ-シ-ルド	明镜之盾
ツインモルドの亡骸	双生莫鲁德的残骸

其他

日文原文	译名
シ-か-スト-ン	席卡石
赤いクスリ	红色药水
ボ-トクル-ズ	游船巡回
泉の水	泉水
サカナ	鱼
ムシ	虫
ミルク	牛奶
温泉のお汤	温泉
ビッグポウ	大幽灵



与原版相比，本作做出了许多调整，许多地方更加人性化，玩过原作的玩家也可以进行尝试。本作的关键词是“面具”。戴着不同的面具和NPC对话，与怪物战斗，有时会触发一些有趣的小细节，这也是一个让玩家欲罢不能的要素。新增的钓鱼要素更让面具这一卖点有了更多发挥的空间。游戏的支线任务十分丰富，几乎每个场景都有和支线有关的要素，值得玩家仔细探索。每个角色的行动会随着日期不同而产生变化，而且角色的行动间会互相影响，这也是本作与其他《塞尔达》作品差别最大的地方，也为老掉牙的勇者传说，增添了更多戏剧色彩。





文 昴星团　美编 Juxi

PSV　相关攻略：Vol.230

ACT	动作

高达破坏者 2
GUNDAM BREAKER 2

BNGI	港版	2014年12月18日
1～4人	429港币	对应交叉存档/PSV TV

230辑的攻略中已经为玩家们列出了游戏中的任务内容，这次的研究给大家带来的是CAD晶片的掉落位置和至2月27日为止官方追加的任务数据，希望能够给各位玩家带来帮助。顺带一提，更新第七弹的迷惘高达金色机天的背包非常强，其选择性武器“灾祸生太刀”具有高频率、高伤害和回复机体耐久值的能力，有了它后单刷最后几个难度最高的关卡完全不是问题，没什么时间联机的玩家可以试试。

研究中心 Research Center

1.12版本更新的内容

■优化了机体3D建模的效果（仅限中文版）
■修正机体的动态阴影（仅限中文版）
■调整了爆发技能“火力全开攻击（フルオ－プンアタック）”的伤害和该技能给予爆发槽的增加量

CAD的掉落地点

注：中文名称以港式翻译为准。

近战武器

素材名（前缀）	掉落关卡	
	H-CAD	M-CAD
GN 剑（GN ソ－ド）	Moon Base 07	Frontier－Ⅰ 07
GN 剑Ⅱ（GN ソ－ド Ⅱ）	Panama Base 07	Island Iffish 10
GN 剑Ⅲ（GN ソ－ド Ⅲ）	Moon Base 08 Africa Tower 04	Frontier－Ⅰ 07
GN 剑 V（GN ソ－ド V）	Gundam Cafe 13	Hobby Shop 15
GN 长剑 / 短剑（GN ロングブレイド /GN ショ－トブレイド）	Great Canyon 07	Frontier－Ⅰ 07
断钢神剑（カレトヴルッフ）	Gundam Cafe 12	Hobby Shop 14
菊一文字（ガ－ベラ・ストレ－ト）	Gundam Cafe 08	Gundam Cafe 13 Hobby Shop 11
虎彻（タイガ－ピアス）	Hobby Shop 06	Gundam Cafe 14 Hobby Shop 12
巨斩剑（グランドスラム）	Frontier－Ⅰ 01	Island Iffish 03
不知火 / 云龙（シラヌイ / ウンリュウ）	Moon Base 09	Island Iffish 11
对舰刀	Frontier－Ⅰ 03	Moon Base 08
缠炸链（チエ－ンマイン）	Frontier－Ⅰ 04	Africa Tower 07
绝命 G（デッドエンド G）	Island Iffish 02	Great Canyon 08
德斯长矛（ドツズランサ－）	Hobby Shop 12	Gundam Cafe 15
超绝镭射戟（ハイパ－ビ－ムジャベリン）	Hobby Shop 07	Hobby Shop 14
巴古头（バクウヘッド）	Island Iffish 05	Island Iffish 11
电热军刀（ヒ－ト・サ－ベル）	Africa Tower 05	Africa Tower 08
热流刀（ヒ－トショ－テル）	Island Iffish 07	Panama Base 07
电热鞭（ヒ－トロツド）	Gundam Cafe 11	Hobby Shop 15
镭射斧（ビ－ムアツクス）	Hobby Shop 11	Hobby Shop 15
镭射军刀（∀）（ビ－ムサ－ベル（∀））	Gundam Cafe 10	Hobby Shop 13
镭射军刀（Hi-ν）（ビ－ム・サ－ベル（Hi-ν））	Hobby Shop 10	Hobby Shop 15

素材名（前缀）	掉落关卡	
	H-CAD	M-CAD
镭射军刀(独角兽)(ビ－ム・サ－ベル(ユニコ－ン))	Gundam Cafe 07	Hobby Shop 13
镭射镰刀（ビ－ムシザ－ス）	Gundam Cafe 09	Gundam Cafe 14
镭射战斧（ビ－ム・トマホ－ク）	Gundam Cafe 11	Hobby Shop 15
镭射薙刀（ビ－ム・ナギナタ）	Hobby Shop 11	Gundam Cafe 15
飞龙旗（フエイロンフラツグ）	Island Iffish 03 Great Canyon 8A	Great Canyon 09

远程武器

素材名（前缀）	掉落关卡	
	H-CAD	M-CAD
180mm 加农炮（180mm キャノン）	Frontier－Ⅰ 02	Island Iffish 11
GN 狙击步枪（GN スナイパ－ライフル）	Island Iffish 06	Island Iffish 07
GN 火箭炮（GN バズ－カ）	Great Canyon 08	Moon Base 09
GN 手持式飞弹（GN ハンドミサイル）	Africa Tower 01 Island Iffish 09	Island Iffish 05
原子火箭炮(アトミツク・バズ－カ)	Hobby Shop 12	Hobby Shop 15
魔枪（ゲイボルグ）	Island Iffish 10	Africa Tower 08
高出力镭射步枪（高エネルギ－ビ－ムライフル）	Hobby Shop 12	Hobby Shop 14
斩刀破坏枪（ザンバスタ－）	Gundam Cafe 6	Gundam Cafe 13 Hobby Shop 11
专用散弹枪（专用ショツトガン）	Africa Tower 06	Island Iffish 06
超绝火箭炮(ハイパ－・バズ－カ)	Hobby Shop 11	Gundam Cafe 15
破坏步枪（バスタ－ライフル）	Hobby Shop 04	Gundam Cafe 13 Hobby Shop 11
镭射格林机炮（ビ－ムガトリング）	Hobby Shop 06	Gundam Cafe 15
镭射速射枪（ビ－ム・スマ－トガン）	Africa Tower 07	Frontier－Ⅰ 07
镭射步枪（∀）（ビ－ム・ライフル（∀））	Hobby Shop 09	Hobby Shop 13
镭射麦格农（ビ－ム・マグナム）	Hobby Shop 11	Hobby Shop 14
镭射机枪（ビ－ムマシンガン）	Hobby Shop 09	Gundam Cafe 15
雀屏式碎击弩（ピ－コツク・スマツシャ－）	Gundam Cafe 12	Hobby Shop 13 Moon Base 08
MEGA 步枪（メガライフル）	Island Iffish 01	Panama Base 08 Frontier－Ⅰ 04



盾牌

素材名（前缀）	掉落关卡	
	H–CAD	M–CAD
斗篷（マント）	Panama Base 06	Panama Base 08
武装装甲 DE（アームドアーマ -DE）	Hobby Shop 09	Hobby Shop 15
艾比安盾牌（エピオンシールド）	Gundam Cafe 11	Gundam Cafe 15
新安洲盾牌（シナンジュシールド）	Island Iffish 11	Island Iffish 11
∀ 高达盾牌（∀ガンダムシールド）	Hobby Shop 08	Gundam Cafe 15
复合式盾牌（チョバムシールド）	Frontier– Ⅰ 05 Moon Base 06	Island Iffish 09
DIVIDER（ディバイダー）	Hobby Shop 05 Hobby Shop 08 Hobby Shop 09	Gundam Cafe 15
MEGA 镭射盾牌（メガ・ビーム・シールド）	Island Iffish 11	Island Iffish 11
散热用盾牌（ラジエーター・シールド）	Hobby Shop 12	Hobby Shop 15
罗森・祖鲁盾牌（ローゼン・ズール・シールド）	Great Canyon 09	Island Iffish 11

机体

素材名（前缀）	掉落关卡	
	H–CAD	M–CAD
晓（アカツキ）	Island Iffish 03 &07	Great Canyon 09
飞翼高达零式（ウィングガンダムゼロ）	Africa Tower 06	Gundam Cafe 13
高达 AGE–2（ガンダム AGE–2）	Africa Tower 01 Island Iffish 02 Frontier– Ⅰ 01	Gundam Cafe 15
高达 Mk– Ⅱ（ガンダム Mk– Ⅱ）	Gundam Cafe 01	Moon Base 08
突击自由高达（ストライクフリーダムガンダム）	Island Iffish 06	Island Iffish 11
S 高达（S ガンダム）	Frontier– Ⅰ 04	Moon Base 08
量子型 00 高达（ダブルオークアンタ）	Frontier– Ⅰ 04	Hobby Shop 07 Gundam Cafe 15
∀ 高达（∀ガンダム）	Great Canyon 07	Frontier– Ⅰ 07 Hobby Shop 15
完美高达（パーフェクトガンダム）	Gundam Cafe 07	Hobby Shop 15
完美突击高达（パーフェクトストライクガンダム）	Moon Base 06	Hobby Shop 12 Panama Base 08
高出力型吉姆卡迪根（パワードジムカーディガン）	Hobby Shop 01	Hobby Shop 06
创建突击高达（ビルドストライク）	Gundam Cafe 01 Hobby Shop 06	Hobby Shop 12
创建燃烧高达（ビルドバーニング）	Hobby Shop 05	Hobby Shop 06
熊霸 Ⅲ（ベアッガイ Ⅲ）	Hobby Shop 05	Hobby Shop 14
苍白骑士（ペイルライダー）	Great Canyon 02 Hobby Shop 09	Great Canyon 08
电光高达（ライトニングガンダム）	Gundam Cafe 08	Hobby Shop 06
迷惘高达金色机天・蜜娜（ライトニングガンダム）	Frontier– Ⅰ 7A	Panama Base 7B



追加任务&机体

追加任务第三弹 决斗高达（强袭护甲装备）



追加3A：包裹尸布的高达

任务类型	一般任务	难易度	3
评价奖励	C：优质塑胶 x10 A：长型步枪基础H– Ⅰ x1	B：33500 GP S：劣质碳钢 x2	
挑战项目	条件：不使用重试机会完成任务 奖励：长型步枪基础M– Ⅰ x4		
	条件：击破所有王牌机体 奖励：VPS装甲基础H x3		

敌军信息

普通敌人

HG	机动型突击高达、突击高达・红、炮战型突击高达
MG	重剑型突击高达

精英机体

MG	决斗高达、闪电高达

王牌机体

MG	决斗高达（强袭护甲装备）

BOSS机体

MG	决斗高达（强袭护甲装备）

备注 完成Panama Base区域的任务“大天使号防卫战2”后出现。

追加3B：G兵器开发计划

任务类型	大天使号防卫任务	难易度	9
评价奖励	C：优质高刚性塑胶 x5 A：长矛基础M– Ⅱ x3	B：104000 GP S：长矛精熟转化器 x1	
挑战项目	条件：在大天使号的耐久值高于50%的状态下完成任务 奖励：长型步枪基础H– Ⅱ x1		
	条件：击破所有王牌机体 奖励：武术精熟转化器 x3		

敌军信息

普通敌人

MG	突击高达・红+I.W.S.P.、完美突击高达、自由高达、正义高达

王牌机体

MG	决斗高达（强袭护甲装备）、完美突击高达

BOSS机体

MG	决斗高达（强袭护甲装备）、自由高达、正义高达

备注 完成Island Iffish区域的任务“愿望”后出现。

追加任务第四弹 高达试作3号机史迪蒙



追加任务第五弹 Turn-X高达



追加4A：星尘曳光

任务类型	据点混战任务	难易度	4
评价奖励	C：劣质强化塑胶 x5　B：54000 GP A：高达试作3号机史迪蒙武器基础-H x1 S：劣质碳钢 x2		
挑战项目	条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务 奖励：长矛基础M-Ⅰ x1		
	条件：击破一架王牌机体 奖励：精神感应框体基础H x3		

敌军信息

普通敌人

MG 渣古Ⅱ、吉姆特装型

精英机体

MG 大魔热带型、吉姆特装型、高达试作3号机史迪蒙、高达试作1号机杰菲兰沙斯

王牌机体

MG 高达试作1号机杰菲兰沙斯Fb、高达试作3号机史迪蒙、高达试作2号机塞萨里斯

备注 完成Africa Tower区域的任务“前线”后出现。

追加4B：高达开发计划

任务类型	生存任务	难易度	9
评价奖励	C：优质高刚性塑胶 x5　B：108500 GP A：高达试作3号机史迪蒙武器基础-M x1 S：机枪精熟转化器 x1		
挑战项目	条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务 奖励：军刀基础M-Ⅰ x1		
	条件：击破所有王牌机体 奖励：鞭子精熟转化器 x3		

敌军信息

普通敌人

MG 渣古Ⅱ、吉姆特装型、大魔热带型

精英机体

MG 高达试作2号机塞萨里斯、卡贝拉・迪特、高达试作1号机杰菲兰沙斯

王牌机体

MG 高达试作3号机史迪蒙、卡贝拉・迪特

BOSS机体

MG 高达试作3号机史迪蒙、高达试作1号机杰菲兰沙斯Fb

备注 完成Island Iffish区域的任务“愿望”后出现。

追加5A：最强的黑历史

任务类型	一般任务	难易度	4
评价奖励	C：劣质强化塑胶 x5　B：56500 GP A：格林机炮基础H-Ⅱ x1　S：劣质碳钢 x3		
挑战项目	条件：不使用重试机会完成任务 奖励：格林机炮基础M-Ⅰ x2		
	条件：击破所有王牌机体 奖励：高达尼姆基础H x3		

敌军信息

普通敌人

HG GN-X Ⅲ、GN-X、高达X（分裂者）

精英机体

MG ∀高达、骷髅高达X1、高达X

王牌机体

MG Turn-X高达、∀高达

BOSS机体

MG Turn-X高达、∀高达

备注 完成Africa Tower区域的任务“前线”后出现。

追加5B：复苏的黑历史

任务类型	生存任务	难易度	9
评价奖励	C：优质高刚性塑胶 x10　B：123100 GP A：长型步枪基础M-Ⅱ x2　S：鞭子精熟转化器 x1		
挑战项目	条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务 奖励：战斧基础M-Ⅱ x1		
	条件：击破所有王牌机体 奖励：大剑精熟转化器 x3		

敌军信息

普通敌人

MG 渣古Ⅱ、∀高达

精英机体

MG 神高达、闪光高达、飞翼高达、飞翼高达 无尽的华尔兹版、飞翼高达零式 无尽的华尔兹版、∀高达

王牌机体

MG Turn-X高达、∀高达

BOSS机体

MG Turn-X高达

备注 完成Africa Tower区域的任务“通天桥”和Island Iffish区域的任务“先驱”后出现。

追加任务第六弹 多鲁基斯Ⅲ 无尽的华尔兹版



追加6A：调解者

任务类型	一般任务	难易度	5
评价奖励	C：优质强化塑胶 x5　B：68000 GP A：多鲁基斯Ⅲ（EW版）武器基础–H x1 S：精熟修正档Ⅰ x1		
挑战项目	条件：不使用重试机会完成任务 奖励：长矛基础M–Ⅰ x2		
	条件：击破所有王牌机体 奖励：VPS装甲基础H x3		

敌军信息

普通敌人	
HG	地狱死神高达 无尽的华尔兹版、沙漠高达改 无尽的华尔兹版
精英机体	
MG	神龙高达、多鲁基斯Ⅱ、飞翼高达 无尽的华尔兹版、多鲁基斯 无尽的华尔兹版、飞翼高达零式 无尽的华尔兹版
王牌机体	
MG	多鲁基斯Ⅲ 无尽的华尔兹版、飞翼高达零式 无尽的华尔兹版
BOSS机体	
MG	多鲁基斯Ⅲ 无尽的华尔兹版、高达艾比安 无尽的华尔兹版

备注 完成Frontier–Ⅰ区域的任务“资源战”后出现。

追加6B：灭火的风

任务类型	生存任务	难易度	9
评价奖励	C：优质高刚性塑胶 x5　B：108500 GP A：多鲁基斯Ⅲ（EW版）武器基础–M x1 S：大剑精熟转化器 x1		
挑战项目	条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务 奖励：格林机炮基础H–Ⅱ x1		
	条件：击破所有王牌机体 奖励：格林机炮精熟转化器 x3		

敌军信息

普通敌人	
MG	多鲁基斯 无尽的华尔兹版、飞翼高达 无尽的华尔兹版、神龙高达 无尽的华尔兹版、沙漠高达 无尽的华尔兹版、重炮手高达 无尽的华尔兹版
王牌机体	
MG	多鲁基斯Ⅲ 无尽的华尔兹版、飞翼高达零式 无尽的华尔兹版、飞翼高达零式原型机 无尽的华尔兹版、高达艾比安 无尽的华尔兹版
BOSS机体	
MG	多鲁基斯Ⅲ 无尽的华尔兹版

备注 完成Island Iffish区域的任务“愿望”后出现。

追加任务第七弹 迷惘高达金色机天&迷惘高达金色机天·蜜娜



追加7A：金色迷惘高达

任务类型	一般任务	难易度	5
评价奖励	C：优质强化塑胶 x7　B：72000 GP A：格林机炮基础M–Ⅰ x1　S：精熟修正档Ⅰ x1		
挑战项目	条件：不使用重试机会完成任务 奖励：双刃基础H–Ⅱ x2		
	条件：击破所有王牌机体 奖励：高达尼姆基础M x3		

敌军信息

普通敌人	
HG	百式
MG	晓（大鹫装备）
精英机体	
MG	迷惘高达红色机（空战装备）、迷惘高达蓝色机、迷惘高达绿色机、迷惘高达蓝色机二型改、迷惘高达红色机改
王牌机体	
MG	迷惘高达红龙、迷惘高达金色机天·蜜娜
BOSS机体	
MG	迷惘高达金色机天、晓（不知火装备）

备注 完成Frontier–Ⅰ区域的任务“占领”后出现。

追加7B：舞蹈时刻

任务类型	生存任务	难易度	9
评价奖励	C：优质高刚性塑胶 x10　B：123100 GP A：步枪基础M–Ⅱ x3　S：武术精熟转化器 x1		
挑战项目	条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务 奖励：鞭子基础M–Ⅱ x1		
	条件：击破所有王牌机体 奖励：长矛精熟转化器 x3		

敌军信息

普通敌人	
MG	迷惘高达红色机、迷惘高达金色机天、迷惘高达绿色机、迷惘高达红色机（空战装备）
王牌机体	
MG	迷惘高达金色机天·蜜娜、迷惘高达红龙、迷惘高达蓝色机二型改
BOSS机体	
MG	迷惘高达金色机天、迷惘高达红色机改、迷惘高达蓝色机二型改

备注 完成Africa Tower区域的任务“通天桥”和Island Iffish区域的任务“先驱”后出现。

追加任务第八弹 智天使高达



追加8A：智天使

任务类型	一般任务	难易度	6
评价奖励	C：稀有强化塑胶 x5　　B：77000 G A：智天使高达武器基础–H x1 S：精熟修正档Ⅰ x2		
挑战项目	条件：不使用重试机会完成任务 奖励：盾牌基础M–Ⅰ x4 条件：击破所有王牌机体 奖励：高达琉姆基础M x3		

敌军信息

普通敌人

MG	须佐之男

精英机体

MG	力天使高达、主天使高达、德天使高达、GN–XⅢ、须佐之男、智天使高达

王牌机体

MG	智天使高达（最后决战规格）

BOSS机体

MG	智天使高达、力天使高达

备注 完成Moon Base区域的任务“吠月”后出现。

追加8B：智天使再临

任务类型	生存任务	难易度	9
评价奖励	C：优质高刚性塑胶 x5　　B：108500 G A：智天使高达武器基础–M x1 S：战斧精熟转化器 x1		
挑战项目	条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务 奖励：战斧基础H–Ⅱ x1 条件：击破所有王牌机体 奖励：机枪精熟转化器 x3		

敌军信息

普通敌人

MG	GN–XⅢ、能天使高达、力天使高达、主天使高达

精英机体

MG	须佐之男、OO高达（七剑/G）

王牌机体

MG	智天使高达（最后决战规格）、OO Raiser

BOSS机体

MG	智天使高达、OO高达

备注 完成Island Iffish区域的任务“愿望”后出现。



文 阿鲁 美编 咕噜



FINAL FANTASY EXPLORERS Light

3DS

相关攻略：Vol.230

A・RPG 动作角色扮演

最终幻想 探索者

FINAL FANTASY EXPLORERS

Square Enix	日版	2014年12月18日
1～4人	6264日元	对应邂逅通信/扩张右滑杆

本次的研究部分为大家带来全职业所有技能和全魔物同伴的详细资料，方便还在奋战本作的玩家查询，从中摸索出新的搭配和玩法。

职业专属技能

每个职业都有一个自己的专属技能，基本代表了该职业的特色，这类技能消耗的费用均为0。

职业	技能名称	消耗AP	使用间隔	威力	属性	效果
ナイト	挑发	100	15秒	–	–	提升范围内敌人对自身的仇恨值
モンク	ためる	100	10秒	–	–	提升攻击力，持续按键可延长技能的持续时间
狩人	狙う	100	20秒	–	–	提升暴击率和异常状态发生率，持续按键可延长技能的持续时间
忍者	空蝉	220	17秒	–	–	效果时间内完全回避敌人的攻击
龙骑士	ジャンプ	120	8秒	90	突100	高高跃起躲避敌人的攻击，落下时对范围内的敌人造成伤害
暗黑骑士	暗黑	200	40秒	40	斩100	消耗HP对敌人造成伤害，并增加自身的攻击力和防御力，可蓄力造成更大的伤害
パラディン	かばう	200	15秒	–	–	以自身为中心制造一个大部分攻击无效化的壁障，持续按键可消耗AP维持壁障不消失
侍	居合い	150	12秒	75	斩100	按键进入拔刀状态，放开按键即可发动攻击，持续按键可蓄力，满蓄力状态时必定为暴击
白魔导士	祈り	0	30秒	15	–	回复范围内我方成员的AP
黑魔导士	バリア	300	60秒	–	–	生成一个抵挡伤害的防护罩，其耐久值为该角色的最大AP值
时魔道士	クロノス	120	80秒	–	–	以使用者为中心的范围内，我方成员的强化效果时间延长，弱化效果时间缩短
贤者	精神统一	160	15秒	–	–	魔法的威力和范围变大，持续按键可延长技能的持续时间
赤魔导士	连续魔	200	30秒	–	–	魔法咏唱时间缩短，可连续使用魔法
青魔导士	反击の狼烟	100	10秒	–	–	做出反击动作抵御敌人的一次攻击，成功抵御攻击后自身攻击力和回复力上升
シーフ	盗む	120	10秒	–	–	偷盗，同一敌人只能偷盗一次
风水士	トラップ	120	12秒	80	土100	设置陷阱，敌人接触后陷入时间停止状态，并降低敌人的防御力
炼金术士	炼金	240	240秒	–	–	效果时间内可免费使用道具
吟游诗人	歌う	100	20秒	–	–	根据蓄力情况的不同唱出不同的歌，0段蓄力为回复HP且附加自动回复效果的“愈しの歌”；1段蓄力为增加物理回避和魔法回避的“幻惑の歌”；2段蓄力为增加物理攻击力、魔法攻击力和降低伤害的“欢喜の歌”；3段蓄力为回复HP和AP，且解除战斗不能状态的“天使の歌”
魔兽使い	なだめる	120	15秒	55	打100	附加行动停止状态的物理攻击，用这招打倒魔物时必定掉落魂石
机工士	ドライブ	180	93.3秒	–	–	技能使用间隔缩短，消耗AP减少

普通技能

所有魔法均为全职业通用，武器技需装备对应武器后才能使用。

白魔法

名称	习得所需 CP	技能费用	消耗 AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
ケアル	500	15	60	5 秒	100	–	我方单体 HP 小回复，不受反射状态影响	解锁职业白魔道士
ケアルラ	3000	30	90	6 秒	220	–	范围内我方全员 HP 中回复，不受反射状态影响	解锁★3任务且学会技能“ケアル”
ケアルガ	5000	45	120	7 秒	350	–	范围内我方全员 HP 大回复，不受反射状态影响	解锁★4任务且学会技能“ケアルラ”
フルケア	10000	60	300	15 秒	–	–	范围内我方全员 HP 全回复且解除异常状态，不受反射状态影响，如果对象是魔物同伴则变为 HP 大回复	解锁★5任务且学会技能“ケアルガ”
リジェネ	1500	15	90	28 秒	–	–	我方 HP 自动回复，不受反射状态影响	解锁★2任务且学会技能“ケアル”
レイズ	1500	30	160	30 秒	–	–	前方范围内，战斗不能的队友以 50%HP 的状态复活	解锁★2任务且学会技能“ケアル”、“エスナ”
アレイズ	10000	60	360	80 秒	–	–	同地图内，战斗不能的队友以 100%HP 的状态复活	解锁★5任务且学会技能“レイズ”、“フルケア”
エスナ	500	30	40	4 秒	–	–	范围内我方全员解除异常状态和弱体效果，不受反射状态影响	解锁职业白魔道士
デスペル	5000	30	50	5 秒	–	–	发射解除敌人强化效果的魔法弹，不受反射状态影响	解锁★4任务且学会技能“エスナ”
プロテス	1500	15	70	60 秒	–	–	范围内我方全员物理防御力上升，不受反射状态影响	解锁★ 2 任务
シエル	1500	15	70	60 秒	–	–	范围内我方全员魔法防御力上升，不受反射状态影响	解锁★ 2 任务
レジスト	5000	30	70	30 秒	–	–	范围内我方全员状态异常耐性上升，不受反射状态影响	解锁★4任务且学会技能“プロテス”、“シエル”
サイレス	3000	15	60	6 秒	–	–	发射一定几率赋予敌人沉默效果的魔法弹	解锁★ 3 任务
コンフュ	3000	15	70	6 秒	–	–	发射一定几率赋予敌人混乱效果魔法弹	解锁★ 3 任务
ウォ－タ	500	10	140	5 秒	50	水 105	低级水魔法，魔法弹命中后波及小范围目标	解锁职业白魔道士
ウォタラ	3000	30	180	6 秒	85	水 108	中级水魔法，魔法弹命中后波及中范围目标	解锁★3任务且学会技能“ウォ－タ”
ウォタガ	5000	45	220	7 秒	120	水 112	高级水魔法，魔法弹命中后波及大范围目标	解锁★4任务且学会技能“ウォタラ”
トルネド	10000	60	250	14 秒	–	风 100	施放龙卷风攻击大范围目标，敌人一定几率陷入濒死状态	解锁★5任务且学会技能“ケアルガ”、“ウォタガ”
ホ－リ－	10000	60	310	11 秒	210	光 120	超大范围光属性魔法	解锁★5任务且学会技能“フルケア”、“トルネド”

黑魔法

名称	习得所需 CP	技能费用	消耗 AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
ファイア	500	15	140	5 秒	50	火 105	低级火魔法，魔法弹命中后波及小范围目标	解锁职业黑魔道士
ファイラ	3000	30	180	6 秒	85	火 108	中级火魔法，魔法弹命中后波及中范围目标	解锁★ 3 任务且学会技能 “ファイア”
ファイガ	5000	45	220	7 秒	120	火 112	高级火魔法，魔法弹命中后波及大范围目标	解锁★ 4 任务且学会技能 “ファイラ”
ブリザド	500	15	140	5 秒	50	冰 110	低级冰魔法，对前方小范围目标造成 1 次伤害	解锁职业黑魔道士
ブリザラ	3000	30	180	6 秒	85	冰 113	中级冰魔法，对前方中范围目标造成 1 次伤害	解锁★ 3 任务且学会技能 “ブリザド”

名称	习得所需 CP	技能费用	消耗 AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
ブリザガ	5000	45	220	7 秒	120	冰 118	高级冰魔法，对前方大范围目标造成 1 次伤害	解锁★ 4 任务且学会技能“ブリザラ”
サンダ－	500	15	140	5 秒	25	雷 105	低级雷魔法，对前方小范围目标造成 4 次伤害	解锁职业黑魔道士
サンダラ	3000	30	180	6 秒	50	雷 108	中级雷魔法，对前方中范围目标造成 4 次伤害	解锁★ 3 任务且学会技能“サンダ－”
サンダガ	5000	45	220	7 秒	65	雷 112	高级雷魔法，对前方大范围目标造成 4 次伤害	解锁★ 4 任务且学会技能“サンダラ”
バイオ	3000	30	200	6 秒	80	–	对前方小范围发动蓄积毒效果的魔法攻击	解锁★ 3 任务且学会技能“ポイズン”
ポイズン	500	15	50	5 秒	–	–	发射蓄积毒效果的魔法弹	解锁职业黑魔道士
ブライン	1500	15	60	6 秒	–	–	发射一定几率赋予敌人黑暗效果的魔法弹	解锁★ 2 任务
スリプル	1500	15	80	6 秒	–	–	发射一定几率赋予敌人睡眠效果的魔法弹	解锁★ 2 任务
ブレイク	1500	15	120	6 秒	–	–	发射一定几率赋予敌人石化效果的魔法弹	解锁★ 2 任务且学会技能“ブライン”、“スリプル”
デス	10000	30	180	7 秒	–	–	发射一定几率赋予敌人即死效果的魔法弹	解锁★ 5 任务且学会技能“ブレイク”
ドレイン	1500	15	90	20 秒	30	–	发射吸收敌人 HP 的魔法弹	解锁★ 2 任务
アスピル	5000	15	0	20 秒	30	–	发射吸收敌人 AP 的魔法弹	解锁★ 4 任务且学会技能“ドレイン”
フレア	10000	60	340	12 秒	260	–	前方极大范围魔法伤害	解锁★ 5 任务且学会技能“ファイガ”、“ブリザガ”、“サンダガ”
ダ－ク	10000	60	280	11 秒	210	暗 120	前方中范围暗属性魔法	解锁★ 5 任务且学会技能“ファイラ”
アルテマ	10000	60	380	17 秒	180	–	以使用者为中心扩散的魔法，无视对象 50% 的防御，最多可造成 8 次伤害判定，不受反射状态影响	解锁★ 5 任务且学会技能“ホ－リ－”、“ファイガ”、“メテオ”

时空魔法

名称	习得所需 CP	技能费用	消耗 AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
ヘイスト	1500	45	110	30 秒	–	–	范围内我方全员移动速度和 AP 回复速度上升，不受反射状态影响	解锁职业时魔道士
クイック	10000	60	240	76.7 秒	–	–	范围内我方全员技能使用间隔缩短，不受反射状态影响	解锁★ 5 任务且学会技能“ストップ”
リレイズ	10000	60	420	160 秒	–	–	范围内我方全员附加自动复活效果，不受反射状态影响	解锁★ 5 任务且学会技能“クイック”、“アレイズ”
バニッシュ	5000	30	170	70 秒	–	–	范围内我方全员附加透明效果，不受反射状态影响	解锁★ 4 任务且学会技能“ブリンク”、“リフレク”
レビテト	1500	15	60	12 秒	–	–	范围内我方全员附加浮游效果，不受反射状态影响	学会技能“ヘイスト”
ブリンク	3000	30	150	60 秒	–	–	范围内我方全员附加分身效果，不受反射状态影响	解锁★ 3 任务
リフレク	3000	30	150	60 秒	–	–	范围内我方全员附加反射效果，不受反射状态影响	解锁★ 3 任务
スロウ	1500	15	70	6 秒	–	–	发射一定几率赋予敌人速度低下效果的魔法弹	解锁职业时魔道士
ウィ－ク	10000	45	280	15 秒	–	–	发射使敌人全属性耐性低下效果的魔法弹	解锁★ 5 任务且学会技能“バニッシュ”、“グラビガ”
ドンムブ	1500	30	90	6 秒	–	–	发射一定几率赋予敌人移动停止效果的魔法弹	学会技能“グラビデ”
ドンアク	1500	30	90	6 秒	–	–	发射一定几率赋予敌人行动停止效果的魔法弹	学会技能“グラビデ”
ストップ	5000	30	130	7 秒	–	–	发射一定几率赋予敌人时间停止效果的魔法弹	解锁★ 4 任务且学会技能“ドンムブ”、“ドンアク”
クエイク	1500	15	140	5 秒	50	土 110	低级土魔法，对前方小范围目标造成 1 次伤害，对浮游状态的目标无效	解锁职业时魔道士

名称	习得所需 CP	技能费用	消耗 AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
クエイラ	3000	30	180	6 秒	85	土 113	中级土魔法，对前方大范围目标造成 1 次伤害，对浮游状态的目标无效	解锁★ 3 任务且学会技能“クエイク”
クエイガ	5000	45	220	7 秒	120	土 118	高级土魔法，对前方极大范围目标造成 1 次伤害，对浮游状态的目标无效	解锁★ 4 任务且学会技能“クエイラ”
グラビデ	1500	15	140	12 秒	–	暗 105	低级暗魔法，一定几率对前方中范围目标造成 1 次 25% 最大 HP 值的伤害（失败时为普通伤害），黑洞附带吸引效果	学会技能“スロウ”
グラビラ	3000	30	180	13 秒	–	暗 108	中级暗魔法，一定几率对前方中范围目标造成 1 次 50% 最大 HP 值的伤害（失败时为普通伤害），黑洞附带吸引效果	解锁★ 3 任务且学会技能“グラビデ”
グラビガ	5000	45	220	14 秒	–	暗 112	高级暗魔法，一定几率对前方中范围目标造成 1 次 75% 最大 HP 值的伤害（失败时为普通伤害），黑洞附带吸引效果，最高伤害不超过 9999	解锁★ 4 任务且学会技能“グラビラ”
メテオ	10000	60	420	12 秒	270	–	前方极大范围大魔法伤害，不受反射状态影响	解锁★ 5 任务且学会技能“クイック”、“クエイガ”、“ウィ－ク”

青魔法

名称	习得所需 CP	技能费用	消耗 AP	使用间隔	威力	属性	效果	会该招式的魔物
ゴブリンパンチ	0	15	110	8 秒	15	打 105	对前方的连打攻击，最多可造成 4 次物理伤害，连击数越高伤害越大	ゴブリン、ゴブリンガ－ド、ゴブリンロ－ド
ファイアブレス	0	30	170	7 秒	95	火 120	对前方的火属性魔法攻击，附带吹飞效果	リザ－ド、デ－モン、レッドドラゴン
磁气岚	0	45	170	9 秒	40	雷 120	对前方中范围目标造成 5 次伤害的雷魔法，一定几率赋予敌人混乱效果	ベヒ－モス（★ 7 以上任务）
リ－フカッタ－	0	30	190	7 秒	30	风 120	对前方中范围目标造成 5 次伤害的风魔法	マンドラゴラ
アクアブレス	0	30	190	8 秒	35	水 120	朝前方放出 3 枚水属性魔法弹	アサルトシザ－
针千本	0	15	100	5 秒	–	–	对前方小范围目标造成 1000 点伤害，会心一击时为 2000 点伤害，附带吹飞效果	サボテンダ－、ジャボテンダ－
エアロ	0	15	140	5 秒	50	风 105	发射带贯穿属性的风属性魔法球	フロ－タイボ－ル、ラムウ（★ 2 任务）
エアロラ	0	30	180	6 秒	85	风 108	发射带贯穿属性的风属性大魔法球	ラムウ（★ 4 以上任务）
エアロガ	0	45	220	7 秒	120	风 112	发射带贯穿属性的风属性龙卷风	ア－リマン（★ 5 以上任务）、ラムウ（★ 4 以上任务）
グランドトライン	0	60	300	12 秒	200	–	前方大范围无视对象防御力的魔法攻击	マジックポット
ホワイトウインド	0	45	150	20 秒	10	–	产生中范围的 HP 回复空间，持续回复空间内的友方目标，施法者 HP 越高，回复效果越好，不受反射状态影响	チョコボ（★ 6 以上任务）
マイティガ－ド	0	45	240	60 秒	–	–	范围内我方全员防御力上升并附加浮游效果，不受反射状态影响	铁巨人
臭い息	0	30	260	12 秒	–	–	前方小范围蓄积毒效果，一定几率附加睡眠、黑暗、沉默、忘却、混乱效果	モルボル、モルボルグレ－ト

※ 青魔法需要在看过特定魔物使用过该招式后将其打倒才能学会，之后才能返回据点从巨大水晶处正式习得。

格斗技

名称	习得所需 CP	技能费用	消耗 AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
爆裂拳	500	15	40	5 秒	15	打 110	对前方的连打攻击，最多可造成 4 次物理伤害，连击数越高，造成的伤害越高	解锁职业モンク
ドリルスピン	500	15	60	7 秒	90	突 110	向前方突进的物理攻击，对弱点属性和种族特效的敌人威力上升	学会技能“爆裂拳”
梦幻斗舞	5000	45	220	20 秒	–	–	消耗 HP，使自身回避率大幅提升	解锁★ 4 任务且学会技能“凤凰の舞”
カウンタ–	500	15	40	5 秒	95	–	做出反击姿态，该姿态期间防止一次伤害，受到攻击时立即发动反击，反击一定几率附加时间停止效果，发动反击后下次攻击必定暴击	解锁职业モンク
真空波	1500	15	70	5 秒	75	斩 110、风 110	往前方瞬移后发动攻击，瞬移时不受到伤害，一定几率附加时间停止效果	解锁★ 2 任务且学会技能“カウンタ–”
凤凰の舞	3000	30	140	20 秒	–	–	物理防御下降，攻击力上升，受到攻击无硬直	解锁★ 3 任务且学会技能“フェイズ”、“シフト”
タイガ–ブレイク	5000	45	190	10 秒	110	打 110	突进攻击，自身 HP 越低，造成的伤害越高	解锁★ 4 任务且学会技能“オ–ラキャノン”、“真空波”
森罗万象	10000	30	180	30 秒	–	–	范围内我方全员全属性攻击威力上升，敌方全属性耐性降低	解锁★ 5 任务且学会技能“タイガ–ブレイク”、“梦幻斗舞”
チャクラ	1500	15	110	10 秒	50	–	范围内我方全员 HP 回复，解除异常状态和弱体效果，使用者物理攻击力越高，回复效果越强	解锁★ 2 任务
オ–ラキャノン	3000	30	120	8 秒	100	射 110	前方直线光波攻击，最多造成 3 次伤害	解锁★ 3 任务且学会技能“ドリルスピン”
フェイズシフト	500	15	30	8 秒	–	–	朝后方小跳，回复前 4 秒内消耗的 AP	解锁职业モンク
ダ–クパルス	3000	30	90	6 秒	90	暗 110	小范围物理攻击，带吹飞效果	解锁★ 3 任务
机神掌	10000	45	300	10 秒	160	打 110	无视对方 80% 防御力的物理攻击，一定几率附加移动停止效果，对处于时间停止状态的敌人伤害上升	解锁★ 5 任务且学会技能“魔导天星”
魔导天星	5000	30	160	8 秒	80	打 110	吸收 HP 和 AP 的物理攻击，带小位移	解锁★ 4 任务且学会技能“ダ–クパルス”、“チャクラ”
ジェネシスライト	10000	60	480	8 秒	18	光 110	以自身为中心的光属性范围攻击，最多造成 4 次伤害，共鸣值和自身 AP 越高，造成的伤害越高	解锁★ 5 任务且学会技能“森罗万象”、“机神掌”

长剑技

名称	习得所需 CP	技能费用	消耗 AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
ディフレクト	500	15	100	1 秒	–	–	持续按键以防御敌人的攻击，处于防御状态时仇恨值上升（可防御大部分攻击招式的神技）	解锁职业ナイト
センチネル	10000	45	200	16 秒	–	–	抵挡自身 50% 最大 HP 的伤害	解锁★ 5 任务且学会技能“ホ–リ–グレイル”
ランパ–ト	3000	30	120	14 秒	–	–	物理防御力和盾回避率提升，盾回避成功时，暴击率提升	解锁★ 3 任务且学会技能“ディフレクト”
スカイブレイバ–	1500	15	80	6 秒	80	斩 110	附带吹飞效果的跳斩，暴击时伤害变为 3 倍	解锁★ 2 任务
ガ–ドブレイク	5000	45	160	8 秒	85	斩 110	攻击附带物理攻击力和物理防御力降低的效果	解锁★ 4 任务且学会技能“ショック”
ソニックブレイド	500	15	70	5 秒	35	斩 110	斩击的同时后跳，落地后移动速度提升	解锁职业ナイト

名称	习得所需 CP	技能费用	消耗 AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
ホーリーグレイル	5000	15	130	15 秒	240	–	范围内我方全员 HP 回复，使用者的命中率和防御力呈上升状态时，回复量提升	解锁★ 4 任务且学会技能“ランパード”、“ブラッドウェポン”
オーラカッター	1500	30	90	7 秒	45（着地 70）	斩 110	后跳的同时发出风刃，风刃带贯穿属性，着地后发生小爆炸，威力上升	解锁★ 2 任务且学会技能“ソニックブレイド”
ショック	3000	30	100	6 秒	80	–	以使用者为中心的范围攻击，可蓄力，伤害随蓄力时间递增	解锁★ 3 任务且学会技能“スカイブレイバー”
パワーバッシュ	5000	30	130	7 秒	90	打 100	带位移的盾撞击，大幅增加仇恨值，一定几率使召唤兽陷入气绝状态，使用ディフレクト防御成功时威力上升，气绝成功率增加，此招附带吹飞效果	解锁★ 4 任务且学会技能“ハイスラッシュ”
不动明王	10000	60	250	13 秒	150	斩 110	物理防御力越高伤害越高的斩击，可蓄力，伤害随蓄力时间递增，如果前一次攻击为暴击，可立即完成蓄力过程	解锁★ 5 任务且学会技能“スピニングエッジ”、“センチネル”
ブラッドウェポン	500	30	110	10 秒	50	突 100	命中敌人时回复造成伤害 30% 的 HP，防御成功状态下，回复量变为 60%	解锁职业ナイト
スピニングエッジ	10000	45	220	11 秒	10（最后一击 30）	斩 110	旋转身体持续攻击敌人，可长按键不断消耗 AP 来延长攻击时间，最多可造成 12 次伤害，最后一击带吹飞效果	解锁★ 5 任务且学会技能“パワーバッシュ”、“ガードブレイク”
ハイスラッシュ	3000	15	90	5 秒	35	斩 110	快速前冲的斩击，可造成 2 次伤害，第一击无视 80% 防御力，第二击无视 70% 防御力	解锁★ 3 任务且学会技能“オーラカッター”
月光斩り	–	15	50	5 秒	65	斩 100	增加大量仇恨值的斩击	初期

短剑技

名称	习得所需 CP	技能费用	消耗 AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
疾风迅雷	500	15	90	30 秒	–	–	冲刺时消费 AP 量减少	解锁职业シーフ
アクセラレータ	500	30	130	20 秒	–	–	回避率上升，移动速度大幅提升	解锁★ 4 任务且学会技能“疾风迅雷”、“ナイトメア”
ミラージュダイブ	10000	60	270	12 秒	110	斩 110	快速前冲的斩击，可造成 2 次伤害，移动速度越快伤害越高，移动时带有分身效果	解锁★ 5 任务且学会技能“アクセラレータ”、“剑の舞”
トリックスター	5000	15	70	5 秒	50	斩 110	斩击的同时后跳	学会技能“フェイント”
剑の舞	5000	45	190	8 秒	20	斩 110	快速 6 连斩	解锁★ 4 任务且学会技能“ミストラル”
ナイトメア	3000	30	100	60 秒	–	–	为敌人附加的异常状态时间延长	解锁★ 3 任务且学会技能“カオススリップ”
不意打ち	5000	15	90	6 秒	100	斩 110、火 110	快速靠近敌人的斩击，暴击率提升	解锁★ 3 任务且学会技能“トリックスター”
受け流し	10000	45	120	1 秒	15	斩 100	做出反击姿态，该姿态期间防止一次伤害，受到攻击时发动反击，反击一定几率附加时间停止效果	解锁★ 5 任务且学会技能“ウォール”
ウォール	5000	30	80	24 秒	60	斩 110	斩击后形成一面抵挡攻击的墙壁	解锁★ 3 任务
サーペンタイン	3000	15	50	5 秒	50	突 100	必中攻击，命中后处于仇恨值上升状态	解锁职业シーフ
フェイント	500	15	50	10 秒	–	–	后跳，前方小范围敌人的回避率、移动速度和属性耐性大幅降低	解锁职业シーフ

短剑技

名称	习得所需 CP	技能费用	消耗 AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
だまし討ち	5000	30	210	7 秒	130	斩 110	普通攻击，敌人处于时间停止状态时伤害提高	解锁★ 4 任务且学会技能“不意打ち”
カオススリップ	3000	30	80	5 秒	50	突 100	普通攻击，蓄积火伤和毒效果	学会技能“サ－ペンタイン”
ミストラル	500	15	90	7 秒	5	斩 110、风 110	前方中范围的物理攻击，最多可造成 5 次伤害	解锁职业シ－フ
シャンデュシニュ	5000	45	250	10 秒	140	斩 110	普通攻击，一定几率附加即死效果，自身命中率越高，即死几率越高	解锁★ 5 任务且学会技能“剑の舞”

刀技

名称	习得所需 CP	技能费用	消耗 AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
明镜止水	10000	45	0	90 秒	–	–	回复 20 秒以内消耗的 AP	解锁★ 5 任务且学会技能“瞑想”、“樱花”
刀魂解放	3000	30	150	30 秒	–	–	下次攻击必定暴击，并为武器附加赋予异常状态或能力降低效果的能力，各武器赋予的效果具体见注 1	学会技能“正眼”
见切り	500	15	100	15 秒	–	–	回避率提升	解锁职业忍者
正眼	1500	15	50	6 秒	25	–	做出反击姿态，该姿态期间防止一次伤害，受到攻击时发动反击，并赋予敌人武器所附加的异常状态或能力降低效果（配合刀魂解放使用）	学会技能“障壁”
障壁	500	15	70	24 秒	50	斩 110	斩击后形成一面抵挡攻击的墙壁	解锁职业忍者
瞑想	5000	30	130	40 秒	–	–	技能使用间隔缩短	解锁★ 4 任务且学会技能“刀魂解放”
吹雪	1500	30	120	9 秒	40	斩 110、冰 110	普通攻击，命中后移动速度大幅提升	学会技能“见切り”
月冥	3000	30	180	9 秒	70	斩 110、暗 110	普通攻击，命中后魔法攻击力提升，自身移动速度越快，造成的伤害越高	学会技能“吹雪”
樱花	5000	45	240	9 秒	100	斩 110、光 110	普通攻击，回复造成伤害 5% 的 AP，自身魔法攻击力越高，造成的伤害越高	解锁★ 4 任务且学会技能“月冥”
不知火	3000	15	110	7 秒	60	斩 110、火 110	快速接近敌人的斩击	学会技能“叶隐”
锁缚	500	15	80	6 秒	40	斩 110	普通攻击，一定几率附加时间停止效果	解锁职业忍者
剑闪	5000	30	220	8 秒	110	斩 110	无视敌人防御力的突进攻击，暴击时附带即死效果	解锁★ 4 任务且学会技能“不知火”、“锁缚”
叶隐	500	15	60	6 秒	5	斩 110、风 110	前方中范围的攻击，发动技能时后跳，攻击附带吹飞效果	解锁职业忍者
燕返し	10000	45	280	13 秒	100（第二击 70）	斩 110	发出十字斩造成 2 次伤害，第二次攻击为必中，不过收招很慢	解锁★ 5 任务且学会技能“剑闪”
幻影无双	10000	60	330	15 秒	180	斩 110	向前方瞬移后发动斩击，自身回避率越高、剩余 AP 越少，造成的伤害越高	解锁★ 5 任务且学会技能“明镜止水”、“燕返し”

注 1：各武器对应异常状态或能力降低效果如下。

武器名	附加效果
クナイ	沉默
小太刀	行动停止
影缝い	时间停止
樱吹雪	防御力低下
大蛇	毒
胧月	麻痹
阿修罗	混乱
虎彻	黑暗

武器名	附加效果
村雨	毒
菊一文字	忘却
妖刀村正	防御力低下
大通连	移动速度低下
陆奥守吉行	麻痹
风林火山	火伤、毒、黑暗、混乱
正宗	时间停止
天の丛云	攻击力低下

枪技

名称	习得所需 CP	技能费用	消耗 AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
ドミナシオン	500	30	100	15 秒	–	–	移动速度和暴击率上升	解锁职业シ－フ
クロスガ－ド	500	15	90	1 秒	–	–	持续按键可不断消耗 AP 进行防御，受到的伤害减半	解锁职业シ－フ
ドラゴンヒ－ル	5000	15	0	20 秒	5	–	范围内我方全员 HP、AP 回复，自身物理攻击力越高，回复效果越强	解锁★ 4 任务且学会技能“フォ－スウエポン”
フォ－スウェポン	1500	30	140	5 秒	70	斩 100	普通攻击，回复造成伤害 15% 的 AP，自身魔法攻击力越高，造成的伤害越高	学会技能“トウル－スラスト”
トウル－スラスト	500	15	90	6 秒	80	突 100	暴击率高的突刺攻击	解锁职业シ－フ
スプラッシュ	500	15	50	5 秒	35（着地 40）	射 100	后跳的同时发出冲击波，冲击波带贯穿属性，着地后发射小爆炸，威力上升，此招附带吹飞效果	解锁职业シ－フ
ペネトレイト	1500	15	70	6 秒	20（最后一击 50）	突 100	突进技，最多可造成 6 次伤害，攻击时暴击率提升	学会技能“ドミナシオン”
アラドヴアル	3000	30	160	7 秒	35（着地 70）	突 100	带贯穿属性的投枪攻击，着地后发射小爆炸，威力上升	解锁★ 3 任务且学会技能“スプラッシュ”
ム－ランル－ジュ	3000	30	180	7 秒	100	打 100、火 100	以自身为中心、附带火焰的旋转攻击	解锁★ 3 任务且学会技能“ペネトレイト”
战意高扬	3000	15	100	15 秒	–	–	效果中，成功防御敌人攻击后暴击率提升	解锁★ 3 任务且学会技能“クロスガ－ド”
觉醒	10000	45	190	15 秒	–	–	物理攻防上升	解锁★ 5 任务且学会技能“ドラゴンヒ－ル”、“ドラゴンダイブ”
トリニティ	10000	45	240	10 秒	50（第二击为 55，第三击为 60）	打 100（第一击）、突 100（第二击）、斩 100（第三击）	打、突、斩三连击，对弱点属性和种族特效的敌人伤害增加	解锁★ 5 任务且学会技能“神速突き”
神速突き	5000	30	210	9 秒	20	突 100	带小位移的连续突刺攻击，攻击途中受到的伤害降低 50%	解锁★ 4 任务且学会技能“战意高扬”、“ム－ランル－ジュ”
ドラゴンダイブ	5000	45	250	8 秒	45	打 110	带贯穿效果的突进技，自身防御力越高，造成的伤害越高	解锁★ 4 任务且学会技能“アラドヴアル”
ク－デグレイス	10000	60	270	12 秒	31	突 100	最多能造成 5 次伤害的突刺攻击，攻击途中暴击率提升，暴击时造成 3 倍伤害，用此攻击打倒敌人时回复 30% 的 HP 和 AP	解锁★ 5 任务且学会技能“觉醒”、“トリニティ”

斧技

名称	习得所需 CP	技能费用	消耗 AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
バ－サク	5000	45	200	30 秒	–	–	进入バ－サク状态，该状态中物理攻击力和暴击率提升，物理防御力下降，AP 徐徐减少	解锁★ 4 任务且学会技能“ヴォルテクス”、“サクリファイス”
がまん	500	15	70	20 秒	–	–	异常状态耐性上升，受到攻击无硬直，受到伤害的 5% 转换为 AP	解锁职业狩人
ヘビ－ガ－ド	500	15	80	1 秒	–	–	持续按键可消耗 AP 进行防御，受到的伤害降低 50%	解锁职业狩人
スマッシュ	500	15	60	5 秒	60	斩 100	跳斩，攻击途中受到的伤害降低 50%，攻击附带吹飞效果	解锁职业狩人

名称	习得所需 CP	技能费用	消耗 AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
カタストロフィ	10000	45	120	12 秒	120	斩 100	面向前方的重斩，可蓄力，伤害随蓄力时间递增，バ－サク状态时蓄力时间增加，用此招让召唤兽陷入气绝状态时，气绝时间延长	解锁★ 5 任务且学会技能“アバショナ－タ”
トマホ－ク	1500	15	50	5 秒	20	斩 100	向前方投掷斧头的贯穿攻击	解锁★ 2 任务
ジェノサイド	10000	60	330	14 秒	5（最后一击 40）	斩 100	带多次伤害判定的乱舞攻击，バ－サク状态时，持续按键可消耗 AP 增加乱舞攻击的时间，并追加威力较大的最后一击	解锁★ 5 任务且学会技能“カタストロフィ”、“リベンジエンド”
星天爆击打	5000	30	160	8 秒	45	斩 100	无视对方 65% 防御力的攻击，命中后对方防御力大幅下降，バ－サク状态时蓄力时间增加	解锁★ 4 任务且学会技能“トマホ－ク”
ヴォルテクス	3000	15	80	15 秒	–	–	移动速度上升，自身被附加了异常状态时，可消耗 HP 进行恢复	解锁★ 3 任务且学会技能“がまん”
カラミティ	1500	15	110	7 秒	58（第 2 次伤害 78）	–	对前方小范围的攻击，带 2 次伤害判定，附带无法回复 HP 的效果	解锁★ 2 任务且学会技能“スマッシュ”
圣光爆裂破	500	30	100	10 秒	75	光 100	前方中范围攻击，命中敌人时，自身附带 HP 自动回复效果	学会技能“ヘビ－ガ－ド”
サクリファイス	3000	30	170	8 秒	140	暗 100	消耗总剩余量 15% 的 HP 发动的暗属性攻击，攻击途中受到的伤害降低 50%	解锁★ 3 任务且学会技能“カラミティ”
リベンジエンド	10000	45	200	11 秒	80	斩 100	普通物理斩击，自身 HP 越低，造成的伤害越高，攻击途中受到的伤害降低 50%	解锁★ 5 任务且学会技能“星天爆击打”、“ヴァンパイア”
ヴァンパイア	3000	30	140	9 秒	70	斩 100	带 2 次伤害判定的斩击，第二次攻击可吸收造成伤害 20% 的 HP	解锁★ 3 任务且学会技能“圣光爆裂破”
アバショナ－タ	5000	30	150	10 秒	100	斩 100	准备时间较长的斩击，バ－サク状态时物理攻防提升	解锁★ 4 任务且学会技能“バ－サク”

棍棒技

名称	习得所需 CP	技能费用	消耗 AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
リインフォ－ス	500	30	130	30 秒	–	–	制造出有利空间，在此空间内，我方全员的物理攻、防、命中；魔法攻、防、命中、回复；移动速度，暴击率上升	解锁职业白魔道士
レデュ－ス	500	30	130	30 秒	–	–	制造出增益空间，在此空间内，我方全员对敌人造成的异常状态发生率和持续时间延长	解锁职业白魔道士
マジックカ－ム	5000	15	80	20 秒	–	–	自身魔法防御力和魔法回避率上升	解锁★ 4 任务且学会技能“ブレインシェイク”
スウァンプ	1500	15	70	6 秒	60	水 100	设置陷阱，敌人靠近后自动触发，造成大范围伤害且附带速度低下效果	解锁★ 2 任务
パワ－ベノム	500	15	50	5 秒	50	打 100	附带蓄积毒效果的挥击	学会技能“レデュ－ス”
インパルス	3000	15	60	6 秒	70	打 100、雷 100	附带麻痹效果的突刺攻击	解锁★ 3 任务且学会技能“パワ－ベノム”
ハイドロスピン	5000	30	80	7 秒	85	打 100、冰 100	附带冻结效果的旋转攻击，此招有 2 次伤害判定	解锁★ 4 任务且学会技能“インパルス”
パンデミック	10000	45	230	11 秒	110	打 100	普通锤击，敌人附加的异常状态越多，造成的伤害越高，命中敌人时解除自身的异常状态	解锁★ 5 任务且学会技能“ハイドロスピン”

棍棒技

名称	习得所需 CP	技能费用	消耗 AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
ボ－ン クラッシュ	3000	30	120	7 秒	90	打 100	普通挥击，附带物理攻击力降低效果，在リインフォ－ス空间内使用时，自身物理防御力提升	解锁★ 3 任务且学会技能“リインフォ－ス”
ブレイン シェイク	3000	30	120	7 秒	90	打 100	跳跃锤地，附带魔法攻击力降低效果，在リインフォ－ス空间内使用时，自身魔法防御力提升	解锁★ 3 任务且学会技能“ボ－ンクラッシュ”
インパクト	500	15	50	5 秒	60	打 100	普通挥击，此招附带吹飞效果，用这招将召唤兽打至气绝状态时，气绝时间为 10 秒	解锁职业白魔道士
振り逃げ	1500	15	70	6 秒	70	打 100	普通挥击接后跳，落地后移动速度上升，并处于仇恨值上升状态	解锁★ 2 任务且学会技能“インパクト”
ファイアマイン	10000	45	170	10 秒	120	火 100	设置陷阱，敌人靠近后自动触发，造成大范围伤害且蓄积火伤效果	解锁★ 5 任务且学会技能“スウアンプ”、“振り逃げ”
ル－ン ストライク	5000	45	150	15 秒	80	打 100	准备时间较长的挥击，命中敌人后自身魔法攻击力、回复力和命中率提升	解锁★ 4 任务且学会技能“マジックカ－ム”
グランドスラム	10000	60	250	14 秒	150	打 100、土 100	跳跃锤地的中范围攻击，带 4 次伤害判定，离着地范围越近，造成的伤害越高	解锁★ 5 任务且学会技能“パンデミック”、“ファイアマイン”

弓技

名称	习得所需 CP	技能费用	消耗 AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
みだれうち	1500	45	120	20 秒	25	射 100	对敌人连续发射 4 发弓箭，距离越远伤害越低，持续按键可消耗 AP 增加发射弓箭的数量	解锁★ 2 任务
コンセントレ－ト	1500	15	90	20 秒	–	–	缩短蓄力的时间	解锁★ 2 任务且学会技能“パワ－ブラスト”
アナライズ	5000	30	120	7 秒	50	–	普通射击，距离越远伤害越低，附带全属性耐性低下和无法回避攻击的效果	解锁★ 4 任务且学会技能“チャフブラスト”
ミュ－トベノム	500	30	60	5 秒	50	射 100	普通射击，距离越远伤害越低，蓄积毒效果，附加沉默效果	解锁职业狩人
ナハトイエガ－	500	30	70	5 秒	55	射 100	普通射击，距离越远伤害越低，附带黑暗、麻痹效果	学会技能“ミュ－トベノム”
アビスゲ－ト	5000	15	80	7 秒	60	射 100	普通射击，吸收造成伤害 15% 的 AP，对应“アロ－ビット”技能	解锁★ 4 任务且学会技能“レッドブラッド”
パワ－ブラスト	500	15	80	6 秒	60（完成蓄力后 200）	射 100	可蓄力的贯通箭，伤害随蓄力时间递增，距离越远伤害越低，对应“アロ－ビット”技能	解锁职业狩人
チャフブラスト	1500	15	70	5 秒	–	–	前方大范围敌人强化效果解除且一定几率混乱，重置自身的仇恨值	解锁★ 3 任务且学会技能“ナハトイエガ－”
スタ－ダスト	10000	45	220	11 秒	100	–	大范围落下陨石的攻击，带 4 次攻击判定，完成蓄力后攻击判定增加为 6 次，此招附带吹飞效果	解锁★ 5 任务且学会技能“アロ－ビット”、“电磁投射”

名称	习得所需 CP	技能费用	消耗 AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
アロ－ビット	1500	45	200	30 秒	–	–	空中出现水晶，在使用部分对应“アロ－ビット”技能的招式时，水晶会发出同样的招式攻击敌人	解锁★ 3 任务且学会技能“みだれうち”、“警戒”
警戒	500	15	50	5 秒	–	–	后跳并进入透明状态	解锁职业狩人
リリ－スブレイク	10000	60	280	14 秒	120	–	准备动作较长的射击，可吸收水晶增加伤害，共鸣值越高，造成的伤害越高	解锁★ 5 任务且学会技能“スタ－ダスト”、“ファストブ－スト”
レッドブラッド	1500	15	80	7 秒	60	射 100	普通射击，吸收造成伤害 30% 的 HP，对应“アロ－ビット”技能	解锁★ 3 任务
ファストブ－スト	10000	30	190	10 秒	60	射 100	普通射击，附带物理攻击力低下效果，命中敌人时自身物理攻击力提升，对应“アロ－ビット”技能	解锁★ 5 任务且学会技能“アナライズ”、“アビスゲ－ト”
电磁投射	5000	30	150	7 秒	80（完成蓄力后 200）	–	带追尾效果的贯通箭，伤害随蓄力时间递增，对应“アロ－ビット”技能	解锁★ 4 任务且学会技能“コンセントレ－ト”

铳技

名称	习得所需 CP	技能费用	消耗 AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
デスペラ－ド	1500	30	120	8 秒	25	射 100	弹丸 8 连射，暴击时伤害变为 3 倍	解锁★ 2 任务且学会技能“クイックドロ－”
カモフラ－ジュ	5000	15	80	20 秒	–	–	回避率、速度提升，仇恨值降低，缩短蓄力的时间	解锁★ 4 任务且学会技能“ヘッドショット”
ブレイクサイト	10000	30	120	7 秒	50	–	普通射击，附带全属性耐性低下和无法回避攻击的效果	解锁★ 5 任务且学会技能“カモフラ－ジュ”、“魔导レ－ザ－”
ヘッドショット	3000	15	100	6 秒	55（完成蓄力后 110）	射 100	普通射击，附带即死效果，伤害随蓄力时间递增，完成蓄力后触发即死的几率提升	解锁★ 3 任务且学会技能“十字炮火”
足を狙う	500	15	50	5 秒	60	射 100	普通射击，附带移动停止效果	解锁职业炼金术士或机工士
エナジ－ドレイン	3000	30	80	7 秒	80	射 100	普通射击，吸收造成伤害 20% 的 AP，对应“ブレイカ－”技能	解锁★ 3 任务且学会技能“ゼロリロ－ド”
十字炮火	1500	15	90	6 秒	65	–	普通射击，解除敌人强化效果且重置自身的仇恨值	解锁★ 2 任务且学会技能“足を狙う”、“腕を狙う”
ガンマレイ	5000	30	170	11 秒	110	–	大范围落下陨石的攻击，带 4 次攻击判定，完成蓄力后攻击判定增加为 6 次，此招附带吹飞效果	解锁★ 4 任务且学会技能“ブレイカ－”
ブレイカ－	3000	45	200	30 秒	–	–	空中出现水晶，在使用部分对应“ブレイカ－”技能的招式时，水晶会发出同样的招式攻击敌人	解锁★ 3 任务且学会技能“デスペラ－ド”
ゼロリロ－ド	500	15	50	5 秒	10	–	后跳且回复 AP，回复魔力越高，自身 AP 回复量越多	解锁职业炼金术士或机工士
フェイズバ－スト	10000	60	280	14 秒	160	–	准备动作较长的射击，可吸收水晶增加伤害，共鸣值越高，造成的伤害越高	解锁★ 5 任务且学会技能“ブレイクサイト”、“电光石火”
电光石火	10000	45	180	8 秒	45	射 100	弹丸 8 连射，连击数越高，造成的伤害越高	解锁★ 5 任务且学会技能“ガンマレイ”
魔导レ－ザ－	5000	45	200	10 秒	110（完成蓄力后 140）	全 100	对弱点属性和种族特效有伤害加成的直线型激光攻击，伤害随蓄力时间递增，对应“ブレイカ－”技能	解锁★ 4 任务且学会技能“エナジ－ドレイン”

名称	习得所需CP	技能费用	消耗AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
腕を狙う	500	15	50	5秒	60	射100	普通射击，附带行动停止效果	解锁职业炼金术士或机工士
クイックドロ－	500	30	110	6秒	50	射100	普通射击，命中敌人时自身暴击率提升，对应“ブレイカ－”技能	解锁职业炼金术士或机工士

重火器技

名称	习得所需CP	技能费用	消耗AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
ラピッドファイア	10000	30	150	10秒	30	射100	弹丸8连射，距离越远伤害越低	解锁★6任务且学会技能“セクタ－レイ”
ア－マ－ド	1500	15	90	20秒	–	–	防御力上升，缩短蓄力的时间	解锁★6任务且学会技能“バスタ－キャノン”
タ－ゲット	3000	30	120	7秒	50	–	普通射击，附带全属性耐性低下和无法回避攻击的效果，距离越远伤害越低	解锁★6任务且学会技能“エイミング”
ブラックホ－ル	3000	30	140	8秒	30（完成蓄力后35）	暗100	在爆炸点制造一个中范围且带吸引效果的黑洞，对敌人造成多次伤害，伤害和吸引效果随蓄力时间递增	解锁★6任务且学会技能“ア－マ－ド”
ランプボム	500	15	70	5秒	45	–	对前方大范围的爆炸攻击，附带吹飞效果	解锁职业机工士和★6任务
フォ－スドレイン	3000	30	80	7秒	40	射100	普通射击，吸收造成伤害10%的AP，对应“セクタ－レイ”技能	解锁★6任务且学会技能“ランプボム”
バスタ－キャノン	500	15	130	6秒	60（完成蓄力后120）	射100	带贯通效果的炮击，伤害随蓄力时间递增，距离越远伤害越低，对应“セクタ－レイ”技能	解锁职业机工士和★6任务
ジャミング	500	15	70	5秒	–	–	前方大范围敌人强化效果解除且一定几率混乱，重置自身的仇恨值	解锁职业机工士和★6任务
プラネットダスト	5000	45	230	11秒	120	–	大范围落下陨石的攻击，带4次攻击判定，完成蓄力后攻击判定增加为6次，此招附带吹飞效果	解锁★6任务且学会技能“ブラックホ－ル”
波动レ－ザ－	10000	45	310	9秒	40（完成蓄力后50）	–	带3次伤害判定的直线型激光攻击，无视敌人60%的防御力，伤害随蓄力时间递增，对应“セクタ－レイ”技能	解锁★6任务且学会技能“フォ－スドレイン”、“セクタ－レイ”
セクタ－レイ	5000	45	200	30秒	–	–	空中出现水晶，在使用部分对应“セクタ－レイ”技能的招式时，水晶会发出同样的招式攻击敌人	解锁★6任务且学会技能“タ－ゲット”
エイミング	1500	15	50	5秒	–	–	后跳，落地时一定几率移动速度或暴击率提升	解锁★6任务且学会技能“ジャミング”
レイスト－ム	5000	60	280	14秒	135	–	准备动作较长的射击，可吸收水晶增加伤害，共鸣值越高，造成的伤害越高	解锁★6任务且学会技能“プラネットダスト”、“波动レ－ザ－”

全魔物同伴资料表

名称	制造所需花费	消耗值	主要技能	附加能力	状态异常耐性	出现场所
ゴブリン	2500	100	ナイフ、ゴブリンパンチ、爆弹	攻击力アップ+5（100%）、攻击力アップ+5（75%）	–	レジ大平原、ヒバト山麓、ロアテス洞窟
ゴブリンガ－ド	6250	100	ナイフ、ゴブリンパンチ、爆弹、サンダラ	物理防御アップ+2（100%）、魔法防御アップ+2（75%）、ヘイトアップ+200（50%）、ヘイトアップ+200（25%）	–	ヒル－ジ湖、ヒバト山
ゴブリンロ－ド	12500	100	ナイフ、ゴブリンパンチ、睡眠爆弹、サンダガ	攻击力アップ+5（100%）、攻击力アップ+5（75%）	–	リ－クス山道、マクソン溪谷、エバンタ溶岩道、グランドクリスタル

最终幻想 探索者

名称	制造所需花费	消耗值	主要技能	附加能力	状态异常耐性	出现场所
ボム	3750	100	ひっかき、両手でひっかく、じばく	移动速度アップ +5（100%）	火伤	レジ大平原、ヒバト山麓、ロアテス洞窟、ヒバト山、ポ－ジョ空洞
チョコボ	5000	200	くちばし、チョコアタック、チョコケアル、チョコメテオ	回复魔力アップ +5（100%）、回复魔力アップ +5（75%）	–	レジ平原、ロアテス洞窟、エバンタ溶岩道、グランドクリスタル
白チョコボ	7500	200	チョコケアル、チョコガ－ド、チョコアタック、ホワイトウインド	物理防御アップ +2（100%）、魔法防御アップ +2（75%）、ヘイトアップ +200（50%）、ヘイトアップ +200（25%）	–	ヒバト山（需下载 DLC 任务）
黑チョコボ	7500	200	チョコケアル、チョコアタック、チョコガ－ド、チョコメテオ	攻击魔力アップ +5（100%）、攻击魔力アップ +5（75%）	–	ヒバト山（需下载 DLC 任务）
ヴァルチャ－	3750	100	くちばし、突进、ポイズンスモッグ	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	毒	レジ平原、ティンズ海岸、ロアテス洞窟
ダイブイ－グル	3750	100	くちばし、デッドダイブ、石化スモッグ	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	石化	デビス洞窟、アルハ湿原、ヒバト山、エバンタ溶岩道
ト－ド	2500	100	舌、のしかかり、ウォ－タ、ポイズン	物理防御アップ +2（100%）、魔法防御アップ +2（75%）、ヘイトアップ +200（50%）、ヘイトアップ +200（25%）	–	レジ平原、ティンズ海岸、ティンズ地下道
ゾンビト－ド	10000	100	舌、头突き、クエイラ、ポイズン	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	毒、即死	デビス洞窟、アルハ湿原、トラビ海道、グランドクリスタル
ラミア	6250	200	ビンタ、ケアル、ファイア、诱惑	攻击魔力アップ +5（100%）、攻击魔力アップ +5（75%）	混乱、毒、石化	ティンズ地下道、デビス洞窟、アルハ湿原、トラビ海道
メデュ－サ	17500	100	吸血、ブリンク、ブレイク、诱惑	攻击魔力アップ +5（100%）、攻击魔力アップ +5（75%）	混乱、沉默、毒、石化	マクソン森林、レジの森、ポ－ジョ空洞
マンドラゴラ	5000	200	头突き、ケアル、リ－フカッタ－	回复魔力アップ +5（100%）、回复魔力アップ +5（75%）	–	エイアの森、ヒル－ジ湖、デビス山道、マヒン大森林
アルラウネ	17500	100	头突き、回る、ドンムブ、ドンアク	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	即死	マクボ海道、ヒバト地下空洞、ラプンソン砂漠、ポ－ジョ空洞
モルボル	7500	200	触手、臭い息、スロウ、消化液	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	睡眠、沉默、毒	フォスタ大森林、アルハ湿原、マクソン溪谷、マヒン大森林
シザ－	5000	100	はさむ、ウォ－タ、ウォタラ	攻击魔力アップ +5（100%）、攻击魔力アップ +5（75%）	–	エイアの森、ティンズ地下道、リ－クス山道
アサルトシザ－	10000	200	カニばさみ、アクアブレス、ウォタラ、ウォタガ	攻击魔力アップ +5（100%）、攻击魔力アップ +5（75%）	–	マクソン森林、大砂海ジェイレ－ン、ミラ砂丘
タ－トル	3750	100	踏みつける、プロテス	物理防御アップ +2（100%）、魔法防御アップ +2（75%）、ヘイトアップ +200（50%）、ヘイトアップ +200（25%）	–	エイアの森、ヒル－ジ湖、デビス山道、ティンズ地下道
ギルガメ	12500	200	踏みつける、突きあげ、プロテス、シェル	物理防御アップ +2（100%）、魔法防御アップ +2（75%）、ヘイトアップ +200（50%）、ヘイトアップ +200（25%）	除速度低下和能力变化以外	マクソン溪谷、マクソン森林、マクボ海道、トラビ海道
プリン	5000	100	かみつき、ブリザド、ブリザラ	攻击魔力アップ +5（100%）、攻击魔力アップ +5（75%）	–	エイアの森、ヒル－ジ湖、ディルアント二雷道
プリンプリンセス	25000	200	かみつき、ファイガ、ケアルガ	攻击魔力アップ +5（100%）、攻击魔力アップ +5（75%）	黑暗、毒、石化	ジャメニル山、ポ－ジョ空洞

名称	制造所需花费	消耗值	主要技能	附加能力	状态异常耐性	出现场所
ゴ－スト	5000	100	ひっかき、ブリザド、サンダ－、ウォ－タ	攻击魔力アップ +5 (100%)、攻击魔力アップ +5 (75%)	黑暗、沉默、毒、石化、即死	デビス山道、デビス高原、ディルアントニ雷道、リ－クス山道
スペクタ－	12500	150	ブリザガ、サンダガ、ウォタガ、スロウ	攻击魔力アップ +5 (100%)、攻击魔力アップ +5 (75%)	睡眠、黑暗、沉默、毒、石化、即死	大砂海ジェイレ－ン、ミラ砂丘、ジャメニル山、グランドクリスタル
フロ－タイボ－ル	3750	100	翼击、サンダ－、エアロ、超音波	攻击魔力アップ +5 (100%)、攻击魔力アップ +5 (75%)	－	レジ平原、ティンズ海岸、ディルアントニ雷道
ア－リマン	7500	150	连续翼击、サンダガ、エアロガ、石化の视线	攻击魔力アップ +5 (100%)、攻击魔力アップ +5 (75%)	－	デビス洞窟、アルハ湿原、ルイスコ洞窟、ジャメニル山
デ－モン	6250	200	クロ－、ケアル、クエイク、ファイアブレス	攻击力アップ +5 (100%)、攻击力アップ +5 (75%)	睡眠	マクソン溪谷、ルイスコ洞窟、大砂海ジェイレ－ン
ベリアル	12500	200	マルチクロ－、ダブルクロ－、ケアルラ、コ－ルドブレス	攻击力アップ +5 (100%)、攻击力アップ +5 (75%)	睡眠、沉默	マクボ海道、ヒバト地下空洞
リザ－ド	3750	100	なた斩り、ファイアブレス、ポイズンブレス、プロテス	攻击力アップ +5 (100%)、攻击力アップ +5 (75%)	毒	レジ大平原、ヒバト山麓、ディルアントニ雷道
バジリスク	10000	100	なた斩り、ポイズンブレス、石化ブレス、スロウ	攻击力アップ +5 (100%)、攻击力アップ +5 (75%)	毒、石化	エイアの森、ヒル－ジ湖、リ－クス山道、ルイスコ洞窟、ジャメニル山
クア－ル	7500	100	连续ひっかき、啮み付く、サイレス、ブラスタ－	攻击力アップ +5 (100%)、攻击力アップ +5 (75%)	沉默、移动停止、即死	デビス洞窟、アルハ湿原、マクソン森林、トラビ海道
サ－ベルタイガ－	20000	200	乱れひっかき、啮み付く、ブラスタ－、カオティックアイ	攻击力アップ +5 (100%)、攻击力アップ +5 (75%)	沉默、移动停止、即死	トラビ海道、レジの森
ウルフラマイタ－	7500	200	振り下ろし、かぶと割り、真空斩り、デスペル	攻击力アップ +5 (100%)、攻击力アップ +5 (75%)	－	ミラ砂丘、ジャメニル山
铁骑士	3750	100	连续斩り、回转斩り、ファイラ、スカイブレイバ－	物理防御アップ +2 (100%)、魔法防御アップ +2 (75%)、ヘイトアップ +200 (50%)、ヘイトアップ +200 (25%)	睡眠、混乱、沉默、忘却、行动停止、时间停止、石化、冻结	レジ平原、ティンズ海岸、フォスタ大森林ラプンソン砂漠
黑骑士	12500	300	连续斩り、オ－ラカッタ－、ファイジャ、スカイブレイバ－	物理防御アップ +2 (100%)、魔法防御アップ +2 (75%)、ヘイトアップ +200 (50%)、ヘイトアップ +200 (25%)	睡眠、混乱、沉默、忘却、行动停止、时间停止、石化、冻结、即死	デビス洞窟、アルハ湿原、マヒン大森林、グランドクリスタル
スケルトン	3750	100	切り裂き、ブ－メラン	攻击力アップ +5 (100%)、攻击力アップ +5 (75%)	诅咒、麻痹、即死	デビス山道、デビス高原、フォスタ大森林
デスナイト	12500	100	暗黑斩り、ブ－メラン、ブライン、スリプル	攻击力アップ +5 (100%)、攻击力アップ +5 (75%)	诅咒、麻痹、即死	マヒン大森林、大砂海ジェイレ－ン、ミラ砂丘、レジの森
リッチ	5000	200	暗黑斩り、フレア、ヘイスト、スロウ	攻击魔力アップ +5 (100%)、攻击魔力アップ +5 (75%)	诅咒、麻痹、即死	ラプンソン砂漠、グランドクリスタル

名称	制造所需花费	消耗值	主要技能	附加能力	状态异常耐性	出现场所
スティ－ルバット	3750	100	体当たり、ポイズンタックル、マルチヒット、吸血	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	毒	レジ大平原、ヒバト山麓、フォスタ大森林
ヴァンパイア	12500	100	ベノムパイル、吸血、ブライン、コンフュ	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	毒、即死	リ－クス山道、マクソン溪谷、マヒン大森林、ラプンソン砂漠、グランドクリスタル
トンベリ	20000	300	包丁、みんなの怨み	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	所有	アルハ湿原、ヒバト山、大砂海ジェイレ－ン、エバンタ溶岩道
サボテンダ－	12500	100	きつく、针千本、ヘイスト、サボテンダンス	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	–	デビス高原、ヒバト山、ミラ砂丘、エバンタ溶岩道、グランドクリスタル
マジックポット	12500	200	ひっかき、フレア、ケアルラ、グランドトライン	回复魔力アップ +5（100%）、回复魔力アップ +5（75%）	所有	マクボ海道、ヒバト地下空洞

全魔物同伴技能表

技能名	攻击类别	威力	属性	对应魔物同伴	说明
アクアブレス	魔法	80	水	アサルトシザ－	–
暗黑斩り	物理	50	斩	デスナイト、リッチ	一定几率附加黑暗状态
オ－ラカッタ－	物理	30	斩	黑骑士	最多可造成 5 次伤害判定，攻击着地时的威力为 50
回转斩り	物理	30	斩	铁骑士	最多可造成 7 次伤害判定，最后一击的威力为 50
カオティックアイ	魔法	30	–	サ－ベルタイガ－	一定几率附加战斗不能状态
カニばさみ	物理	60	斩	アサルトシザ－	–
かぶと割り	物理	150	斩	ウルフラマイタ－	一定几率附加物理防御下降状态，此招带吹飞效果
かみつき	物理	50	打	プリン、プリンプリンセス	–
啮み付く	物理	50	斩	クア－ル、サ－ベルタイガ－	–
きつく	物理	50	打	サボテンダ－	–
吸血	物理	50	打	スティ－ルバット、ヴァンパイア	命中敌人时回复 HP
吸血	物理	50	突	メデュ－サ	命中敌人时回复 HP
切り裂き	物理	50	斩	スケルトン	–
臭い息	–	–	–	モルボル	蓄积毒状态，一定几率附加麻痹、忘却、沉默、混乱、睡眠、黑暗和物理防御下降的状态
くちばし	物理	50	突	チョコボ、ヴァルチャ－、ダイブイ－グル	–
クロ－	物理	50	斩	デ－モン	–
コ－ルドブレス	魔法	80	冰	ベリアル	–
ゴブリンパンチ	物理	30	打	ゴブリン、ゴブリンガ－ド、ゴブリンロ－ド	最多可造成 7 次伤害判定
サボテンダンス	魔法	50	–	サボテンダ－	–
舌	物理	50	打	ト－ド、ゾンビト－ド	–
じばく	魔法	90	火	ボム	蓄积火伤状态，此招附带吹飞效果，使用后 HP 变为 0
消化液	物理	50	射	モルボル	一定几率附加物理防御下降状态
触手	物理	50	打	モルボル	蓄积毒状态，一定几率附加麻痹状态
真空斩り	物理	50	斩、风	ウルフラマイタ－	–
睡眠爆弹	物理	70	–	ゴブリンロ－ド	一定几率附加睡眠状态
スカイブレイバ－	物理	80	斩	黑骑士	最多可造成 2 次伤害判定，最后的爆炸威力为 15，附带吹飞效果
スカイブレイバ－	物理	50	斩	铁骑士	–
头突き	物理	90	打	ゾンビト－ド	–
头突き	物理	50	打	マンドラゴラ、アルラウネ	–

技能名	攻击类别	威力	属性	对应魔物同伴	说明
石化スモッグ	魔法	30	–	ダイブイ－グル	一定几率附加石化状态
石化の视线	–	–	–	ア－リマン	一定几率附加石化状态
石化ブレス	魔法	50	–	バジリスク	一定几率附加石化状态
体当たり	物理	50	斩	スティ－ルバット	–
ダブルクロ－	物理	90	斩	ベリアル	–
超音波	–	–	–	フロ－タイボ－ル	一定几率附加混乱状态
チョコアタック	物理	60	打	チョコボ、白チョコボ、黑チョコボ	最多可造成 2 次伤害判定
チョコガ－ド	–	–	–	チョコボ、白チョコボ、黑チョコボ	自身物理防御上升
チョコケアル	–	70	–	チョコボ、白チョコボ、黑チョコボ	中范围内己方成员 HP 回复
チョコメテオ	魔法	90	–	チョコボ、白チョコボ、黑チョコボ	此招无视反射效果并附带吹飞效果
突きあげ	物理	80	打、突	ギルガメ	此招附带吹飞效果
デッドダイブ	物理	70	打、突	ダイブイ－グル	–
突进	物理	60	打、突	ヴァルチャ－	–
ナイフ	物理	50	斩	ゴブリン、ゴブリンガ－ド、ゴブリンロ－ド	–
なた斩り	物理	50	打	バジリスク	–
なた斩り	物理	50	斩	リザ－ド	–
のしかかり	物理	75	打	ト－ド	–
爆弹	物理	60	火	ゴブリン、ゴブリンガ－ド	蓄积火伤状态
はさむ	物理	50	斩	シザ－	–
针千本	–	–	–	サボテンダ－	可造成 1000 点固定伤害，暴击时伤害为 10000，此招附带吹飞效果
ひっかき	物理	35	斩	ゴ－スト	–
ひっかき	物理	50	斩	ボム、マジックポット	–
ビンタ	物理	50	打	ラミア	最多可造成 3 次伤害判定
ファイアブレス	魔法	80	火	デ－モン	–
ファイアブレス	魔法	55	火	リザ－ド	–
ファイジャ	魔法	90	火	黑骑士	蓄积火伤状态，此招附带吹飞效果
ファイラ	魔法	110	火	铁骑士	蓄积火伤状态，此招附带吹飞效果
ブ－メラン	物理	50	打、射	スケルトン、デスナイト	–
踏みつける	物理	70	打	タ－トル、ギルガメ	此招附带吹飞效果
ブラスタ－	魔法	30	–	クア－ル、サ－ベルタイガ－	一定几率附加麻痹状态
振り下ろし	物理	60	斩	ウルフラマイタ－	–
ベノムパイル	物理	50	斩	ヴァンパイア	最多可造成 3 次伤害判定，蓄积毒状态
ポイズンスモッグ	魔法	30	–	ヴァルチャ－	蓄积毒状态
ポイズンタックル	物理	50	斩	スティ－ルバット	蓄积毒状态
ポイズンブレス	魔法	50	–	リザ－ド、バジリスク	蓄积毒状态
包丁	–	–	–	トンベリ	可造成 9999 点固定伤害
マルチクロ－	物理	50	斩	ベリアル	最多可造成 3 次伤害判定
マルチヒット	物理	50	斩	スティ－ルバット	最多可造成 3 次伤害判定
回る	物理	80	打	アルラウネ	–
乱れひっかき	物理	40	斩	サ－ベルタイガ－	最多可造成 4 次伤害判定
みんなの怨み	物理	20	–	トンベリ	无视一部分防御技能，最多可造成 3 次伤害判定，任务中打倒的敌人数量越多，造成的伤害越高
诱惑	–	–	–	ラミア、メデュ－サ	一定几率附加沉默、麻痹和石化状态
翼击	物理	50	–	フロ－タイボ－ル	–
リ－フカッタ－	魔法	40	风	マンドラゴラ	最多可造成 10 次伤害判定
两手でひっかく	物理	70	斩	ボム	–
连续斩り	物理	30	斩	黑骑士	最多可造成 3 次伤害判定，最后一击的威力为 50
连续斩り	物理	35	斩	铁骑士	最多可造成 2 次伤害判定
连续ひっかき	物理	30	斩	クア－ル	最多可造成 2 次伤害判定
连续翼击	物理	50	–	ア－リマン	最多可造成 2 次伤害判定



先前曾在《掌机王 SP》第 224 辑的栏目中介绍过《胧村正》前两弹 DLC 的主要剧情，由于个人工作安排较多，后两弹的剧情赏析一直坑到现在才完成，还请各位读者见谅。根据神谷盛治所述，“元禄怪奇谭”本来是另外一款游戏的企划，以开发新作的筹备来制作 DLC，也难怪会被公认为厚道了。《胧村正》附带全 4 弹 DLC 下载码的同捆包将于 3 月 19 日发售，价格非常实在，在此也“安利”一下还没尝试过本作的玩家（笑）。

文 苍穹

《胧村正》DLC 剧情赏析

——（第3·4弹）

七夜祟妖魔忍传



岚丸是伊贺“骸众”的一位下级忍者，是日他奉命去夺取近江冈部家的宝物——毗沙门天三叉戟。在任务中岚丸将冈部行家打成濒死，正欲对其子冈部传五郎痛下杀手之际，他却得知了一个惊天的秘密——自己竟是被骸众忍者掳走的冈部家长子！原来十四年前，叛臣此村宗观发动反乱，冈部行家则英勇护主。宗观也早有准备，派骸众的忍者油田镝太掳走了冈部出生不久的儿子茜丸、并以此作为要挟。以“士道”为先的行家忍痛放弃儿子，也誓要保护主公尾形弘澄，宗观的计划失败只得仓惶逃走。茜丸此后被带到骸众的根据地、作为忍者“岚丸”培养，长大成人后的他一直被蒙在鼓里，此次派他杀入冈部家夺取宝物也是知情者的有意为之。

如今父亲被自己砍得重伤身亡，得知真相的岚丸对倒在地上的弟弟传五郎进行简单包扎后，就带着三叉戟独自离开，

成为骸众忍者的追杀目标。经过几番拼杀，岚丸躲进一间狭小的废弃神社，以自身作为诱饵、发动微尘转身之术将追来的忍者一网打尽。战斗中岚丸不但让神社被鲜血玷污，更不慎将神社里的灵代之镜打碎。这里供奉着的水神——白银之渊的白蛇“涡津巳引泷媛神”随后现形，对岚丸施以神罚——七天七夜后岚丸便会命丧黄泉，她更化身为白蛇之姿缠绕于岚丸的脖子上。然而岚丸早已抱着必死的心态，他准备杀回骸众根据地，手刃罪魁祸首，大仇得报后自己是死是活就已不再重要了。



白蛇（涡津巳引泷媛神）

正所谓“祸兮福之所倚，福兮祸之所伏”。如果岚丸在神罚生效前被其他人杀死，会令水神的名声受损、在其他神明面前颜面无存，因此寿命仅剩七天的岚丸得以在战斗中召唤白蛇相助，并凭此击败了自己的师父“不知火”。随后岚丸杀入了伊贺骸众的根据地“野槌城”，身为首领的油田镝太与妻子汐卷皆非泛泛之辈，他俩发动妖术召唤出的蟾蜍、蛞蝓与白蛇相互制约，战斗一时陷入僵局。然而岚丸并不是自己发动妖术召唤的白蛇，也就不需要消耗什么精气，为了速战速决，镝太使出禁忌的秘文，以折损寿命为代价提升蛤蟆的力量。在一场恶战过后，惨败的镝太说出自己不过是傀儡，骸众的真正首领是无明道人、即改名换姓后的此村宗观。

另一方面，冈部家的次子传五郎则坚信岚丸就是杀父仇人，一路对他紧追不舍。因为如果不洗刷主公赐予的家宝被盗之污名，传五郎就无法继承家督之位，冈部家也会就此断绝。时日无多的岚丸并不打算告诉弟弟真相，他故意嘲笑传五郎的身手根本无法报仇，不如去求神拜佛可能还有点希望，比如近江白银之渊附近就有神社，留下这一线索后就迅速离开。为了手刃一切的始作俑者无明道人，岚丸向大和国名为“骸曼荼罗”的神秘宗教本堂进发。

此村宗观的真实身分，其实是中国明朝第十四代神宗皇帝派到日本的道士，本名为宋苏官。他奉密旨到此暗杀日本的首领制造混乱，好让皇帝有机会趁虚而入、夺取领土。如今神宗皇帝驾崩已有百年之久，宋苏官凭借某种长身不老之法活了一百三十岁，即使明朝早已覆灭，他也仍不忘使命、暗中谋划着颠覆日本。在进入泷夜叉洞的本堂后，白蛇为了保护兰丸、受到冥土瘴气的侵蚀，继续放任下去她就会堕落成邪神。危难时刻兰丸念起了油田镝太曾使用过的秘文，牺牲自己的寿命助白蛇取回神力！最终，有水神相助的岚丸成功击溃了冥府涌出的无数亡灵，并走向无明道人准备给其致命一击……



不知火

第一结局



“冈部行家之仇，由其子茜丸代报！”无明道人的不老之术也无法抵挡岚丸奋力掷出的苦无，在“死而复生”的师傅不知火的帮助下，他顺利逃出即将崩塌的山洞。原来不知火是尾形家雇佣的忍者，潜入骸众正是为了打探此村宗观的行踪，在与岚丸的战斗中他以微尘转身之术假装战死，暗中调查并多次给岚丸提供帮助。在七天七夜的相处下，白蛇看清了岚丸的为人，虽然他嘴上一直说着对冈部家并无感情，但至今的一切行为都是在为父报仇。虽然岚丸先前有对神社不敬之举动，但只要真心悔过还是可以免其一死的。不过岚丸却决心赴死，并向白蛇托付了身后事——他所抢来的毗沙门天三叉戟正藏在神社中，希望白蛇能将三叉戟和自己的人头交给传五郎。在为父亲报仇雪恨后，岚丸又为弟弟和冈部家的存续献出了生命……最终，从水神处得知真相的传五郎将岚丸的首级厚葬，并重新修缮了白银之渊的神社，有神明庇佑的冈部家也得以繁荣地存续下去。此后参拜神社的人络绎不绝，岚丸的首塚就在前往神社的途中，由于向首塚祈愿后往往能找回丢失的东西，岚丸也成为了附近百姓供奉的对象。

第二结局

无明道人受到攻击后化为毫无生气的骸骨，原来他的不老之法是与弟子胧夜千十共同钻研出的“移魂秘术”——通过不断夺取他人的肉体来维持自己的永生。如今无明道人已经利用黑光太刀之力与岚丸交换了灵魂，而白蛇也堕入他的控制之下。镜头转向近江的筑紫城，这里无论男女老幼都遭到无明道人的毒手，沦为了一片火海，城主尾形弘澄也已身死。白蛇用尽最后的力量把她保护下来的尾形家嫡子——周马托付给了不知火，同时还交给他召唤蟾蜍、蛞蝓之术的两个卷轴，并预言这个孩子会成为讨伐无明道人、解放岚丸肉身的最后希望。

转眼十年过去，无明道人更名为“大蛇丸”，将反抗自己的家族尽皆铲除，成为幕后的当权者。不知火则将周马抚养长大，并传授给他召唤蟾蜍之术，他希望周马去拜访一位曾漂洋过海、周游世界的剑客，寻求能斩杀恶灵的刀剑。与周马同行的还有习得蛞蝓之术的纲手——她所在的蒲松家也遭到无明道人的毒手，以及传五郎——冈部家此时已不复存在，他也沦为一介浪人。为了掩人耳目、专心修行，周马改名为“自来也”，意为“不用大蛇丸找，我自会前来”。随后发生的故事记载在《妖术儿雷也豪杰谭》中——自来也与纲手召唤出的蟾蜍和蛞蝓封印住了大蛇的行动，而两人手中的名刀“凭き落とし”、“无铭玉之绪”则一同砍向了恶灵附体的大蛇丸……



相信第三弹DLC的“三忍大战”给玩家们留下了很深的印象，不过自来也、大蛇丸等形象绝非《火影忍者》首创。“自来也（じらいや）”出自日本江户时代后期流行的传奇小说《自来也说话》，是一位能使用蛤蟆之术的义贼，真实身分是三好家的浪士尾形周马。“儿雷也（じらいや）”则出自基于《自来也说话》改编的合卷《儿雷也豪杰谭》，使用蛞蝓之术的纲手和宿敌大蛇丸也都在本书中登场。1921年公映的《豪杰儿雷也》是日本第一部特摄电影，而这个经典的形象后来也频繁出现在众多作品中。



明神宗朱翊钧在位48年，是明朝在位最长的皇帝，在丰臣秀吉率军侵略朝鲜时下旨发兵援助，不过游戏中他暗遣宋家官到日本做“卧底”的设定就纯属杜撰了。相信看到第二结局最后的读者也都明白了，周马学习剑术的师傅就是《胧村正》正篇的男主角鬼助，如此看来正篇的第三结局也是官方认可的真结局。

角隐女地狱



故事从清吉的视角展开，他本是一个和尚，却因贪恋美色而从寺庙里逃出。途中一位神秘的道士告诫他面现女难之相，如果想避过灾祸就速速回头。道士说完后就飘然离去，落下的一颗桃子则被清吉捡到。清吉对忠告丝毫不以为意，头发还没长全的他迫不及待地向一位倾世美女（百姬）搭讪，“你的倩影已将我的心夺去，如今无法再专心钻研佛道了。如果能与你结为夫妻，就算堕入地狱也在所不惜，请接收我这份炽热的思念吧！”当清吉回过神来才发现美女早已不在，而自己的告白却被面前的一个小萝莉会错了意。小萝莉是阎魔大王一百零八个孩子中最小的一个，名为“阎阎罗邪鬼”，刚到人间不久的她第一次听到如此直接的告白，面红耳赤的同时也芳心暗许，认可清吉为自己的丈夫，准备带他回到地狱一起生活。而目睹了罗邪鬼轻松打败大黑熊的清吉吓得根本不敢吭声，“堕入地狱”不过是搭讪的一句措辞，他只想暂时骗住对方并找机会逃走。



清吉假意说自己已经有父母指定的婚约者了，违背父母的遗愿是有违孝道的，两人怕是有缘无份。罗邪鬼却毫不在乎，决定亲自去见见婚约者把话说清楚，二话不说就把清吉装到能缩小人体的宝贝“堪忍袋”中动身启程。两人到达甲斐后，清吉见到一位拿着鱼竿的妖艳美女，立刻上前帮其拎着鱼篓，沿途诉说自己的苦衷，希望对方假扮自己的未婚妻，而这位名为“八重”的美女欣然允诺。当罗邪得知八重是清吉的未婚妻后，不但没有放弃，反倒提醒他别被吃掉——对方根本就是山姥假扮的。在教训了山姥后，罗邪鬼发现鱼竿正是惠比寿的钓竿。原来在七福神拜见阎魔大王之际，罗邪鬼擅自“借”走了他们的七件宝物，拿到雷神面前炫耀，结果不小心从云上摔了下来，宝物也不知所踪，她此次到人界的目的正是为了找回七福神的七件宝物，争取得到父王的原谅。

清吉眼见一计不成又生一计，谎称自己把灵魂放在松树上晾干，于是罗邪鬼又把他装进堪忍袋匆匆启程。在抵达伊豆后，清吉找了个机会甩开罗邪鬼，自己跑到花街逍遥快活，不料这里竟是妖怪的巢穴，头牌花魁蝶蝶太夫便是蜘蛛怪“络新妇”。她招待清吉的目的是引来罗邪鬼，将七福神的宝物据为己有。而罗邪鬼在找完山上所有的松树都没有发现灵魂后匆忙赶来，不慎身中剧毒、被绑在蛛丝上动弹不得。形势万分危急之时，清吉得知自己一开始捡到的桃子竟然就是七宝之一——福禄寿的长生不老仙桃，吃下仙桃的罗邪鬼瞬间得到治愈，冲破蛛网将妖怪尽数消灭。



道士（福禄寿）

第一结局



八重（山姥）

虽然两人得以从巢穴中脱身，但罗邪鬼吃掉了仙桃，自知再也无法找齐七宝、得到父王的原谅了。清吉也不好放着无家可归的小萝莉不管，答应照顾罗邪鬼。此时神秘的道士再度现身，原来他便是七福神之一的福禄寿。虽然先前阎魔大王对罗邪鬼轻率的举动大为震怒，其实在女儿出走后又万分担心、经常长吁短叹，甚至派出大量的小鬼四处寻找福神七宝。现在罗邪鬼已找回了三种宝贝，也算充分反省了，而仙桃即使被吃掉也还会再生，七福神决定带着她返回地狱。

与罗邪鬼分别后，清吉谨遵福禄寿的教诲，在武藏的一家茶店担任伙计，脚踏实地地生活，店主也给他安排了一门亲事，婚约对象是茶点店“地藏堂”的女儿阿福。婚礼当日，清吉却当着众人的面表示不能娶妻，因为自己早已与一位女子有约在先。这时新娘却满意地笑了，原来阿福正是罗邪鬼。眼见清吉认真工作，阎魔大王也原谅了罗邪鬼，同意她在人间生活——脚踏实地地生活“福”就会到来，这就是福禄寿告诫清吉的真意。而阎魔大王也特地化成人形送小女儿出嫁，算是皆大欢喜。最终清吉成为地藏堂的入赘女婿，并继承了店铺，他做的馒头被称作鬼馒头，味道鲜美、远近闻名。虽然清吉并没有那么轻易就改掉搭讪的坏习惯，但只要他面现轻浮就会被妻子一棒子撂倒，两个欢喜冤家就这样幸福美满地生活了下去。

第二结局

吃下仙桃的罗邪鬼觉得无颜面对阎魔大王，自顾自地哭着跑开了，清吉与她此后也再没相遇。时间一晃过去六年，三原家的领地内出现恶鬼作乱，不但吃掉村民圈养的牛马，更把城中储备的粮食吞噬殆尽，家主三原赖光在打探到恶鬼潜伏的洞穴后，随即率领百人前往征讨。这时担任三原家仆从的清吉就在讨伐队伍中，他也很不幸地被派进洞穴打探虚实。怎料清吉在走进洞穴后发现，作乱的恶鬼就是罗邪鬼，原来她由于吃得多、长得快，已经变成大鬼的形态了。既无法回到地狱，在人间又被当成恶鬼，夹缝求生的罗邪鬼希望清吉亲手解决她。此时外面的武士已经嚷嚷着要杀进洞中，情急之下清吉把罗邪鬼装入堪忍袋，只留一个鬼头在外，并果断划伤自己、用血帮助她装死。走出洞穴的清吉声称自己已经讨伐了恶鬼，这一手段竟瞒过了所有人。清吉凭借讨鬼有功，得到家主的赏识，升格成为武士受领俸禄，而罗邪鬼则利用变化之术伪装成人，与他正式成为了夫妻。此后，清兵卫的五个孩子头上都长有角，世人相传这是被他杀死的恶鬼作祟，而真相只有他们夫妻二人知道了。

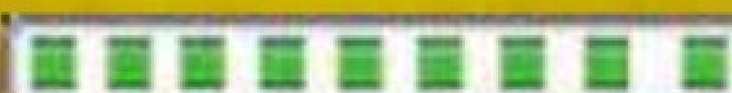

蝶蝶太夫（络新妇）

第四弹剧情算是全部DLC中最容易看懂的，同时也是最欢乐的，两个结局都是Happy Ending。两名主要角色非常像经典漫画《福星小子》里的设定，为人轻浮、喜欢搭讪的清吉（诸星当），会错意却因此迷恋上男主角的可爱女鬼罗邪（拉姆）。清吉可以说是整个《胧村正》游戏里最大的赢家，因为即使死后，也能在地狱里与罗邪鬼继续前缘，真是羡煞旁人。

日本的七福神有些类似中国的八仙，包括惠比寿、大黑天、毗沙门天、寿老人、福禄寿、弁才天、布袋，他们手持不同的宝物，被视为能带来健康、财富、丰收等福气的象征。民间相传正月把“七福神宝船图”放在枕头下，能够做一个吉利的初梦。本弹DLC引出的福神七宝将所有DLC串联在了一起——除了“角隐女地狱”剧情里出现的仙桃、钓竿、堪忍袋外，打出小槌是罗邪鬼用来切换三种形态的关键；“津奈岳猫魔稿”中狸猫团三郎装着灵药的葫芦是寿老人的瓢箪；“七夜祟妖魔忍传”中有岚丸抢走的毗沙门天三叉戟，无明道人手中的则是弁才天琵琶；“大根义民一揆”虽然没有宝物，但第一结局中地狱人手不足，恰恰是因为阎魔大王派了一半的小鬼出去寻找被女儿弄丢的七件宝物。至此“元禄怪奇谭”画上了一个圆满的句号，打通全部DLC才会出现的“七福神宝船图”，也可以看做制作方对玩家的感谢和祝福。



下崽工房

DOWNLOAD 

网罗热门游戏的DLC情报



怪物猎人 4 G



◆ ACT ◆ Capcom ◆日版◆ 2014 年 10 月 11 日

下载任务

太鼓の达人・太鼓腹だドン！

更新日期：2014 年 11 月 20 日

任务类型	狩猎
任务等级	G ★ 1
地点	斗技场
主任务条件	狩猎 1 只虎鲛和 1 只桃毛兽
副任务条件	–
参加条件	G ★ 1 以上
契约金额	1400z
主任务报酬金额	13800z
副任务报酬金额	–
时间限制	50 分钟

任务解说

虽然是双怪同场的任务，但斗技场中间的栅栏无法使用，这个时候就能很好地体现けむり玉的作用了。另外，膨胀状态的虎鲛被闪光玉闪到后会傻傻地转身，可以利用这个特点阻止其扰乱我方讨伐桃毛兽的节奏，更能加快我方对其的讨伐速度。本任务会出任务限定素材“お祭太鼓の谱面”，用于制作狩猎笛“狩猎の达人”。



JUMP・双黑のライバル达！

更新日期：2014 年 11 月 21 日

任务类型	狩猎
任务等级	G ★ 2
地点	斗技场
主任务条件	狩猎 1 只黑角龙和 1 只黑铠龙
副任务条件	–
参加条件	G ★ 1 以上
契约金额	2400z
主任务报酬金额	23400z
副任务报酬金额	–
时间限制	50 分钟

任务解说

双怪同场的任务，可以使用斗技场中间的栅栏将两只怪物分开。但由于栅栏的维持时间非常短，所以还是建议用栅栏配合けむり玉进行讨伐，以确保能一直和怪物处于单挑的状态。本任务会出任务限定素材“断罪 J チケット”，用于制作操虫棍“断罪の铳棍 J”和对应素材的随从猫套装。



肉好きのための肉の宴

更新日期：2014 年 11 月 29 日

任务类型	采取
任务等级	★ 4
地点	遗迹平原
主任务条件	交纳 10 个こんがり肉
副任务条件	交纳 3 个生焼け肉
参加条件	HR4 以上，不能带除子弹、瓶子以外的道具
契约金额	200z
主任务报酬金额	1800z
副任务报酬金额	300z
时间限制	50 分钟

任务解说

单纯的烤肉任务。虽然说不能带烤肉架，但任务开始时玩家必定在营地出现，箱子里就有现成的烤肉架。本任务会出限定素材“ビンテ－ジお肉券”，用于制作锤子“グレイトフルハム”。



范马刃牙・大いなる角龙

更新日期：2014 年 12 月 4 日

任务类型	狩猎
任务等级	G ★ 2
地点	斗技场
主任务条件	狩猎 1 只角龙
副任务条件	破坏角龙的双角
参加条件	G ★ 1 以上，不能穿任何装备和护石
契约金额	2000z
主任务报酬金额	19200z
副任务报酬金额	3600z
时间限制	50 分钟

任务解说

本任务依旧延续了“范马刃牙”的裸装狩猎风格，任务中的角龙体型非常巨大，很适合刷大金冠。鉴于角龙的攻击方式和吼叫强度，推荐用能够防御的武器来狩猎。本任务会出限定素材“刃牙道の书”，用于制作双剑“范马刃牙流格斗术”。



巨大飞甲虫讨伐ノススメ

更新日期：2014 年 12 月 5 日

任务类型	讨伐
任务等级	G ★ 1
地点	斗技场
主任务条件	讨伐 50 只飞甲虫
副任务条件	狩猎 1 只彻甲虫
参加条件	G ★ 1 以上
契约金额	800z
主任务报酬金额	7800z
副任务报酬金额	2100z
时间限制	50 分钟

任务解说

任务中的飞甲虫体型都非常巨大，即使用攻速慢的武器也能够轻松击杀，运用道具箱内的毒けむり玉也能让任务效率提升不少。不过要注意任务中会乱入彻甲虫。



一匹虫の男道！

更新日期：2014 年 12 月 5 日

任务类型	狩猎
任务等级	G ★ 1
地点	原生林
主任务条件	狩猎 1 只彻甲虫
副任务条件	–
参加条件	G ★ 1 以上
契约金额	500z
主任务报酬金额	4200z
副任务报酬金额	–
时间限制	50 分钟

任务解说

任务中的彻甲虫体型非常大，适合刷大金冠。彻甲虫开始时会出现在 5 区。



小さな挑战者たち

更新日期：2014 年 12 月 5 日

任务类型	狩猎
任务等级	G ★ 1
地点	斗技场
主任务条件	狩猎 1 只荒鬼蛙和 1 只青怪鸟
副任务条件	–
参加条件	G ★ 1 以上
契约金额	1100z
主任务报酬金额	10500z
副任务报酬金额	–
时间限制	50 分钟

任务解说

任务中的怪物体型都非常小，适合刷小金冠。所有怪物都是单只出现，成功狩猎其中一只后第二只才会出现。由于体型问题，这些怪物的部分攻击会很难命中玩家，而对于这些萌萌哒怪物，我们则可以用攻击距离长的武器来欺负它们。

ソニック・千刃龙への疾走

更新日期：2014 年 12 月 5 日

任务类型	狩猎
任务等级	★ 6
地点	天空山
主任务条件	狩猎 1 只千刃龙
副任务条件	交纳 1 个龙の大粒ナミダ
参加条件	HR4 以上
契约金额	1400z
主任务报酬金额	13800z
副任务报酬金额	2100z
时间限制	50 分钟

任务解说

任务中的千刃龙会在战斗中转为狂龙化状态，对狂龙化感到头疼的玩家记得带上抗龙石。千刃龙开始时会出现在 3 区。

本任务会出任务限定素材“リング”，用于制作随从猫的“索尼克”武器和防具。



JUMP・灼热燃斗！

更新日期：2014 年 12 月 22 日

任务类型	讨伐
任务等级	G ★ 3
地点	旧砂漠（昼）
主任务条件	讨伐或击退 1 只炎王龙
副任务条件	–
参加条件	G ★ 3 以上
契约金额	3100z
主任务报酬金额	30300z
副任务报酬金额	–
时间限制	35 分钟

任务解说

任务基本和集会所的炎王龙无异，除了攻击力和血量稍高外，只有体型比平时的要大些，能刷出大金冠。本任务会出任务限定素材“反逆 J チケット”，用于制作“反逆王 J”系列的和防具，其中头部和手部防具有“胴系统倍加”技能。

电击の交差する白き稻妻！

更新日期：2014 年 12 月 26 日

任务类型	狩猎
任务等级	G ★ 2
地点	塔の顶
主任务条件	讨伐 2 只麒麟
副任务条件	–
参加条件	G ★ 3 以上
契约金额	2900z
主任务报酬金额	28200z
副任务报酬金额	–
时间限制	50 分钟

任务解说

任务要玩家在场地较小的塔顶同时和两只麒麟作战。妥善使用けむり玉与怪物单挑可以较好地保证安全性，当然多人的情况下还可以用异常状态进行牵制。本任务会出任务限定素材“デンゲキクーポン”，用于制作片手剑“イナズマワ－クス”。

红白狩り合战！？

更新日期：2014 年 12 月 31 日

任务类型	狩猎
任务等级	G ★ 1
地点	斗技场
主任务条件	狩猎 1 只电龙和 1 只红电龙
副任务条件	–
参加条件	G ★ 1 以上
契约金额	1600z
主任务报酬金额	15600z
副任务报酬金额	–
时间限制	50 分钟

任务解说

依旧是双怪同场但不能使用栅栏的任务，建议使用けむり玉和怪物单挑以保证安全性。本任务的怪物体型都比较大，适合刷大金冠。



最终幻想 探索者



◆ A・RPG ◆ Square Enix ◆日版◆ 2014 年 12 月 18 日

自游戏发售以来，大量 DLC 任务就不断袭来，其中包括大量免费和收费的任务以及两只全新的召唤兽级别魔物，这次的“下崽工房”就为大家带来除“《FF》系列”角色专属套装外的非特典类 DLC 任务解析。

大集合！ボムアイランド

更新日期：2014 年 12 月 25 日

任务等级	★ 4
任务内容	讨伐 20 只ボム族
限制时间	30 分钟
接受任务条件	1000 金钱、开启★ 4 主要任务
目的地	各地
任务报酬	10000 金钱、5000CP、エクスポ－ション ×2

任务解说

这个任务的任务选项里被强行勾选了“敌の强さアップ”一项，敌人的 HP 和攻击力均提升 100%，用远程职业来打会比较安全。由于火球在血量较低时会自爆，一定要及时避开以免受到重创。



デ－モンバスタ－ズ

更新日期：2014 年 12 月 25 日

任务等级	★ 5
任务内容	1. 讨伐 1 只ディアボロス；2. 讨伐 2 只サタン
限制时间	60 分钟
接受任务条件	1500 金钱、开启★ 5 主要任务
目的地	シ－ジエ空洞、デビス高原
任务报酬	15000 金钱、10000CP、エクスサ－×2

任务解说

这个任务的任务选项里被强行勾选了“敌の强さアップ”和“アイテム禁止”两项，敌人实力有所加强且我方不能使用道具。好在这个任务的时间够长，死几次无伤大雅。只要防住召唤兽的“黑い飞来”、“暗よりの使者”这类致命招式，就可以大幅减少战斗不能的次数。



「青魔道士」适性试验

更新日期：2014 年 12 月 25 日

任务等级	★ 3
任务内容	讨伐 1 只ラムウ
限制时间	20 分钟
接受任务条件	3000 金钱、讨伐过ラムウ
目的地	ディルアントニの崖
任务报酬	9000 金钱、风の魔晶 ×1、风の大魔晶 ×1

任务解说

比较简单的任务，注意躲开攻击范围较大的“雷鸣の阵”和“裁きの雷”就不会有生命危险，完成后开启职业“青魔道士”。



ギルガメッシュ见参！

更新日期：2014 年 12 月 25 日

任务等级	★ 6
任务内容	讨伐 1 只ギルガメッシュ
限制时间	40 分钟
接受任务条件	2000 金钱、讨伐过オ－デイン
目的地	ポ－ジョの森
任务报酬	6000 金钱、テレポスト－ン ×1

ギルガメッシュ、再び！

更新日期：2014 年 12 月 25 日

任务等级	★ 7
任务内容	讨伐 1 只ギルガメッシュ
限制时间	35 分钟
接受任务条件	3000 金钱、完成ギルガメッシュ见参后
目的地	ポ－ジョの森
任务报酬	9000 金钱、エクスポ－ション ×1

逆袭のギルガメッシュ

更新日期：2014 年 12 月 25 日

任务等级	★ 9
任务内容	讨伐 1 只ギルガメッシュ
限制时间	30 分钟
接受任务条件	4000 金钱、完成ギルガメッシュ、再び！后
目的地	ポ－ジョの森
任务报酬	12000 金钱、武人の印 ×1

任务解说

这三个任务为付费 DLC，讨伐的敌人和所在地点都没有区别，但随着任务难度的提高，敌人的能力也在不断提升，且限制时间会逐渐缩短。ギルガメッシュ的特征是更换武器，招式变化虽多但威胁并不大，具体打法可参考后文的“新魔物”相关内容。掉落的素材可用于制造短剑“チキンナイフ”、弓矢“与一の弓”、斧“ア－スブレイカ－”、刀“陆奥守吉行”、ロッド“プリンセスガ－ド”，以及源氏装备。

ドラゴンズソウル

更新日期：2015 年 1 月 8 日

任务等级	★ 6
任务内容	1. 讨伐 1 只バハム－ト；2. 讨伐 5 只龙种族
限制时间	60 分钟
接受任务条件	2000 金钱、开启★ 6 主要任务、【职业限定】龙骑士
目的地	各地、ジャメニル山顶
任务报酬	20000 金钱、15000CP、ラストエリクサ－×1

任务解说

这个任务的任务选项里被强行勾选了“敌の强さアップ”一项，出现的龙族均为ブル－ドラゴン，沉默和混乱魔法对龙骑士几乎不造成影响，吐息和甩尾的威胁也较低，不贪刀很容易躲开。要注意的是，ブル－ドラゴン的吐息附带冻结效果，冻结后有可能被龙群围攻受到巨大伤害。バハム－ト的大范围招式“薙ぎ拂い”、“アルテマ”和“メガフレア”是需要注意躲避的招式，否则有被一击毙命的危险。

アルティメットバトル

更新日期：2015 年 1 月 8 日

任务等级	★ 7
任务内容	讨伐 2 只召唤兽
限制时间	60 分钟
接受任务条件	2500 金钱、开启★ 7 主要任务
目的地	各地
任务报酬	30000 金钱、20000CP、巨人の药 ×1

任务解说

这个任务的任务选项里被强行勾选了“敌の强さ大アップ”一项，3 倍血量和攻击力的敌人，造成的伤害是非常恐怖的，因此在选择讨伐对象时要避开那些招式判定大、出招快的召唤兽，这里推荐シヴァ和アレクサンダ－，二者距离不算太远且出招相对较慢，用长剑技“ディフレクト”可轻松挡住对方的所有招式。

「侍」适性试验

更新日期：2015 年 1 月 15 日

任务等级	★ 5
任务内容	讨伐 1 只オ－ディン
限制时间	20 分钟
接受任务条件	5000 金钱、讨伐过オ－ディン
目的地	ポ－ジョの森
任务报酬	15000 金钱、土の魔晶 ×1、土の大魔晶 ×1

任务解说

オ－ディン的战斗难度不算高，防住带即死效果的“斩铁剑”和“斩铁旋”两招后基本就没有威胁了，完成后开启职业“侍”。

异世界の最终兵器

更新日期：2015 年 1 月 15 日

任务等级	★ 6
任务内容	讨伐 1 只オメガ
限制时间	40 分钟
接受任务条件	2000 金钱、讨伐过フエンリル
目的地	マクソンの大泷
任务报酬	6000 金钱、オラクル ×1

异世界の最终兵器・改

更新日期：2015 年 1 月 15 日

任务等级	★ 7
任务内容	讨伐 1 只オメガ
限制时间	35 分钟
接受任务条件	3000 金钱、完成异世界の最终兵器后
目的地	マクソンの大泷
任务报酬	9000 金钱、フエニックスの羽根 ×1

异世界の最终兵器・究极

更新日期：2015 年 1 月 15 日

任务等级	★ 9
任务内容	讨伐 1 只オメガ
限制时间	30 分钟
接受任务条件	4000 金钱、完成异世界の最终兵器・改后
目的地	マクソンの大泷
任务报酬	12000 金钱、オメガの装甲 ×1

任务解说

以上是第二弹付费 DLC 任务，敌人是一只行动不太灵活的蜘蛛型机械，具体打法可参考后文的“新魔物”相关内容。掉落的素材可用于制造长剑“オメガウエポン”、格斗武器“ゼニス”、枪“ランスオブアベル”、棍棒“ミョルニル”、杖“メイスオブゼウス”、铳“ケルベロス”，以及裁判装备。完成两弹 DLC 的★ 9 任务后还会追加一个讨伐ギルガメッシュ和オメガ各一只的★ 10 任务，打法上没有变化，只是跑路需要浪费点时间。



バトル・オブ・メイジズ

更新日期：2015 年 1 月 22 日

任务等级	★ 7
任务内容	讨伐 1 只ラムウ
限制时间	60 分钟
接受任务条件	2500 金钱、开启★ 7 主要任务、【职业限定】白魔道士 / 黑魔道士 / 时魔道士
目的地	ディルアントニの崖
任务报酬	30000 金钱、20000CP、魔人の药 ×1

任务解说

这个任务的任务选项里被强行勾选了“回复力ダウン”和“AP 消费量アップ”两项，并且还限定了职业，AP 的消耗速度会比较快。不过ラムウ的威胁较低，配合魔物同伴的强攻，很轻松就能破坏部位并使其陷入长时间的硬直，对方基本没有还手之力，有什么大威力魔法就全部往它身上招呼吧。

豪腕！ガチンコ胜负

更新日期：2015 年 1 月 22 日

任务等级	★ 8
任务内容	讨伐 1 只变异体イフリ－ト
限制时间	60 分钟
接受任务条件	2500 金钱、开启★ 8 主要任务、【武器限定】格斗
目的地	ティンズ湖
任务报酬	50000 金钱、30000CP、フエニックスの羽根 ×1

任务解说

这个任务的任务选项里被强行勾选了“敌の强さ大アップ”和“アイテム禁止”两项，并且还限定了武器，在不能使用防御神技“ディフレクト”的情况下，战斗难度会变得非常高。这里主要推荐三

个技能，分别是“真空波”、“カウンタ－”和“フェイズシフト”，“真空波”主要是用其瞬移效果来躲避追向性高的招式，如“炎の拳”；“カウンタ－”用来反击大威力招式；“フェイズシフト”则在使用过消耗量大的招式后使用，保证自己随时都有充足的 AP 用来发动技能。装备方面则尽量强化 HP 上限，以减少被一击毙命的频率。



真剑！サドンデス胜负

更新日期：2015 年 2 月 5 日

任务等级	★ 8
任务内容	讨伐 1 只变异体オ－ディン
限制时间	60 分钟
接受任务条件	2500 金钱、开启★ 8 主要任务
目的地	マクソンの大滝
任务报酬	50000 金钱、30000CP、ラストエリクサ－×2

任务解说

这个任务的任务选项里被强行勾选了“复活禁止”，躲避 BOSS 的即死攻击是本战的要点，于是又到了神技“ディフレクト”展现实力的时候了。需要注意的是，变异体オ－ディン会在使用“怒涛の光枪”之后接“斩铁剑”，在躲避时要时刻注意 BOSS 的行动，建议时刻保持锁定 BOSS 的状态，这样就能看到对方出招的招式名，提前做好防御准备。

バトル・オブ・ナイツ

更新日期：2015 年 2 月 5 日

任务等级	★ 9
任务内容	讨伐 1 只变异体アレクサンダ－和 1 只变异体フェンリル
限制时间	60 分钟
接受任务条件	3000 金钱、开启★ 9 主要任务、【职业限定】ナイト、暗黑骑士、パラデイン
目的地	レジ大平原、ロアテス浮岛
任务报酬	75000 金钱、40000CP、巨人の药 ×3

任务解说

单纯的讨伐两只魔物的任务，由于可选职业均为擅长防御的骑士，实际战斗难度并不高，60 分钟的时间也相当充裕，做好防御工作基本不会出现战斗不能的情况。

新魔物

ギルガメッシュ

部位	掉落物
本体	火の魔晶 / 火の大魔晶 / 源氏の纹
头部	水の魔晶 / 水の大魔晶 / 武人の印 / 源氏の头布
胴体	风の魔晶 / 风の大魔晶 / 武人の印 / 源氏の胴缔
脚	土の魔晶 / 土の大魔晶 / 武人の印 / ベンケイの泣き所
任务报酬	75000 金钱、40000CP、巨人の药 ×3

攻击方式

武器チェンジ：在长剑、枪和斧之间进行切换，长剑分为**エクスカリパ－**和**エクスカリバ－**两种，不同武器下使用的招式有所区别。

斩り：持剑状态下的斩击，攻击距离较近。

突き：持枪状态下的攻击，附带位移效果。

薙ぎ拂い：持枪状态下的挥击。

かぶと割り：持斧状态下的攻击，附带冲击波。

ジャンプ：高高跃起后砸地，类似龙骑士的招式，持续冲刺可避开。

回转斩り：持剑或持斧状态下的招式，攻击时会不断追击目标，有多段伤害判定。

ハリケ－ン：手持**エクスカリバ－**时使用的招式，附带吸引效果的旋转攻击，有多段伤害判定，持续时间较长。

身かわし：向后小跳，带伤害判定。

ロケットパンチ・α：发射右拳攻击远程目标，为飞行速度快的直线攻击。

ロケットパンチ・β：发射右拳攻击远程目标，为飞行速度慢的追尾攻击。

ロケットパンチ・γ：发射右拳攻击远程目标，为飞行速度一般的三连发追尾攻击。

プロテス：ギルガメッシュ物理防御提升。

シエル：ギルガメッシュ魔法防御提升。

逃走：血量较低时使用，逃走前会在原地停留较长时间，逃走的目的地为“ヒバト地下空洞”或“ロアテスの浮岛”。

怒り：ギルガメッシュ物理、魔法攻击力上升，被波及的目标附加混乱效果。

究极幻想：蓄力后高高跃起，落地后朝四周放出层层冲击波，远距离躲起来相对容易。

主要打法

ギルガメッシュ会使用多种武器和玩家周旋，招式也相对丰富，不过其主要使用的还是长剑。刚开始使用的是**イクスカリパ–**，在血量较低时会变为**エクスカリバ–**，并追加特定招式。招式“回转斩り”比较让人头痛，持续攻击时的位移速度相当快，在没有提升速度的情况下，即便使用冲刺也很难逃离，好在攻击力并不高，及时防御下并不致命。杀招“究极幻想”的躲避难度较高，最直接的办法就是用长剑技“ディフレクト”来避开伤害。

オメガ

部位	掉落物
本体	魔力の源 / 星の源 / オメガの勲章
左右前脚	魔力の源 / 星の源 / オメガの装甲 / オメガの回路 α
左右后脚	魔力の源 / 星の源 / オメガの装甲 / オメガの回路 Ω
天线	魔力の源 / 星の源 / オメガの装甲 / オメガのアンテナ

攻击方式

虹色の风：喷出彩色的雾覆盖四周，彩雾有持续伤害判定，且附带沉默和黑暗效果。

跳跃：高高跃起砸地，此招带吹飞效果。

追迹：HP 较低时发动，追尾性能极佳的突进技，会朝目标连续突进三次。

リカバリ–：四肢被破坏后使用，修复所有受损的部位。

マイティガ–ド：开场和修复部位后必定使用的技能，提升物理和魔法防御。

キラ–ブレス：连续砸地两次，带吹飞效果，远离腿部即可安全躲开。

マスタ–ドボム：向自身周围放出 5 个炸弹，碰到目标或 5 秒之后发生爆炸，并产生可造成混乱效果的瓦斯覆盖一定范围。

ミサイル：连续发射多枚导弹攻击目标，靠近 BOSS 或躲在其身后会比较安全。

パイルバンカ–：四只脚朝斜方向放出 X 字型的冲击波。

タ–ゲッティング：以自身为中心的大范围光线扫射，附带移动停止和行动停止效果，破坏天线后不再使用这招。

波动炮：朝前方发射带多段伤害判定的激光，本体四周附带冲击波效果，可吹飞近距离目标。

波动炮・改：HP 较低时发动，朝前方三个方向发射带多段伤害判定的激光，发动这招前会先使用招式“タ–ゲッティング”，破坏天线后不再使用这招。

主要打法

由于这个家伙开场必定会为自己附加增加双防的状态，直接攻击本体的效率大大降低，正确的打法是破坏四条腿，接下来它就会陷入长时间气绝状态且破防，此时可用大威力技能猛攻。不过之后它会修复四肢并再次为自己附加防御状态，玩家则进入下一个破坏四肢的循环。比较有威胁的招式有“追迹”、“タ–ゲッティング”和“波动炮・改”，“追迹”的追尾效果非常优秀，近战被锁定后很难躲开，只能通过防御类技能来破解；“タ–ゲッティング”附带的移动停止和行动停止效果非常厉害，玩家会在一段较长的时间内处于完全无法行动的无防备状态，此时被大招命中非死即伤；“波动炮・改”这招需要注意的，也是发招前使用的“タ–ゲッティング”技能，看到这两招的名字出现后要立即使用长剑技“ディフレクト”防住。



游戏万花筒

GAME KRLEIDOSCOPE

丰富多彩的札幌冰雪祭



提供

今年札幌迎来了第 66 届冰雪祭。在今年的雪雕作品中，最为引人注目的就是来自《妖怪手表》中的角色们，这也从侧面反映了《妖怪手表》在日本的超高人气。除此之外，冰雪祭上还有马里奥、初音以及其他动漫影视作品的雪雕。下面就请随小编来到北海道的札幌，一起来游览这五光十色的冰雪祭吧！

《妖怪手表》篇



►“武士”一词在日语中与“无事”谐音，取“平安”之意，因此制作雪雕的人直接将它命名为“无事猫”。



▲开心不已的地缚猫。



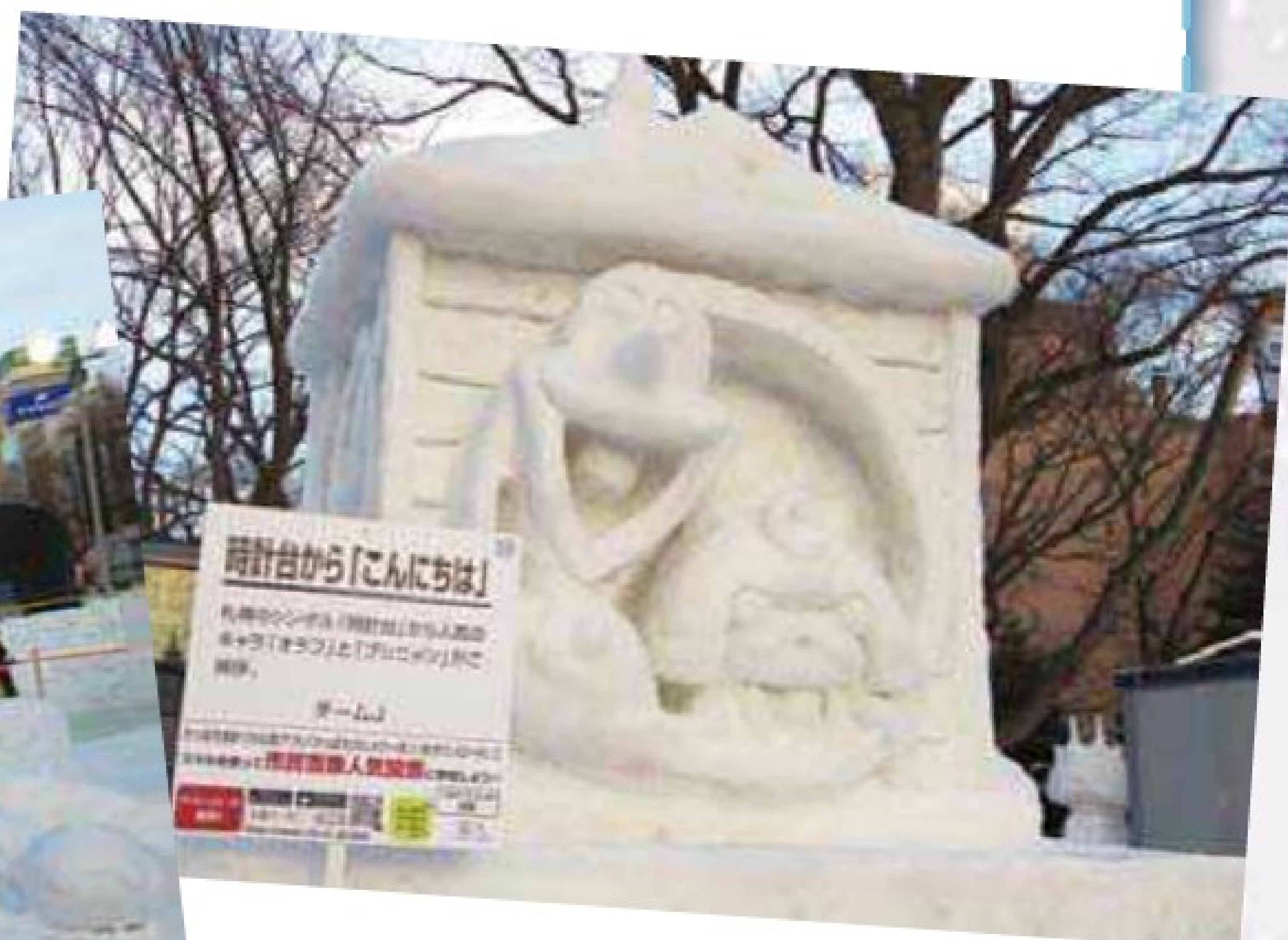
◄仿佛在沉思着什么的小狛。



◄在颜色上还原度最高的私语者。



►与日本人气吉祥物「船梨精」一同出镜的地缚猫。



▲武士猫左侧的是在《冰雪奇缘》中制造了无数萌点的雪宝。

大触篇





▲惟妙惟肖的马里奥。



▲《Love Live！》3 人组也来到现场献唱一曲！



◀在美轮美奂的雪景中怎能少了萌萌的雪初音？



◀「和我缔结契约，成为冰雪中的马猴烧酒吧！」



▶现场最令人震撼的《星球大战》雪雕。

崩坏篇



▲魔性的残念脸。



▲瞬间苍老 50 岁的艾莎和安娜……



▲晚上出现会吓哭小朋友的哆啦 A 梦。



▲绫波女神和明日香女神，你们还好吗？



第一届“斗会议 2015”举办，吸引近 4 万人来场

由 Dwango（niconico 动画母公司）主办、包含了游戏实况和游戏比赛的大会“斗会议 2015”于 1 月 31 日、2 月 1 日在千叶幕张国际会展中心举行。本届大会为首次举办，两日共吸引了 3 万 8786 人来场，同时还有 574 万 6338 人通过 niconico 动画的直播收看了大会的报道以及活动转播。



作为主打游戏实况和游戏比赛的大会，主办方请来了许多 niconico 动画上有名的游戏实况主播出演，会场各处都可以看到游戏实况以及游戏比赛。赞助方除了任天堂外，GungHo、SCE、Cyber Agent、BNGI、Square Enix 等也分别在会场内设置了展区。



虽说是以电玩为主的大会，但卡牌游戏、桌面游戏和棋类游戏等也有自己的区域，并且人气也不低。另外还有 Cosplay 以及各种舞台活动。







第九
美术馆

栏目主持:库玛

THE 9TH GALLERY

动作风云——Capcom印象（1）

对70和80后的玩家来说，他们在街机厅的童年时光或多或少都有着Capcom旗下游戏的陪伴。许多玩家在成年后即使对游戏的印象已经渐渐模糊，但只要一看到这熟悉的蓝边黄底Logo,那些关于一去不复返的青春回忆和感动便又会涌上心头。本辑的“第九美术馆”将带领诸位玩家走进这个铸造了一款款经典游戏的知名游戏厂商，一探它的风云历程。

Capcom的生存之道

1940年，Capcom的创始人辻本宪三出生在奈良县，高中毕业后辻本宪三进入伯父的食品批发公司工作。1963年，他从伯父手中接过这家公司并将其命名为辻本商店，但由于经营上的失败，身负数百万日元债务的辻本宪三不得不沉寂了五年。


Capcom的创始人辻本宪三。

1968年，辻本宪三来到大阪市重新开设了辻本商店，并从小规模的糖果糕点店铺渐渐发展为了杂货店。随着资本的逐渐累积，辻本宪三开始做起了土木建筑生意，商业嗅觉敏锐的他从刚刚兴起的电子游戏上看到了广阔的前途，于是1979年他与一位名叫高堂良彦的富商注册成立了“I.R.M”家电零售公司。在生意合作中由于两人的分歧日益加深，1983年辻本宪三毅然从该公司辞职，并取“胶囊（Capsule)”和“电脑(Computer)”这两个英文单词的头三个字母，组成了“Capcom”这一公司名称，开始着手软件的销售业务。而高堂良彦则设立了在日后开发出《格斗之王》、《侍魂》和《合金弹头》等著名游戏的SNK，与Capcom在游戏领域再续恩怨。

CAPCOM®

Capcom的LOGO，在国内一般被翻译为“卡普空”。

创社后职员不足10人的Capcom还没来得及站稳脚跟，“雅达利崩溃（注）”便给游戏业界带来了巨大打击，不少游戏公司纷纷裁员自保，反其道而行之的辻本宪三便趁机高薪招揽游戏人才，于是原本就职于Konami的冈本吉起和藤原得郎进入了Capcom，由他们开发出的一款款经典游戏也渐渐提升了Capcom在业界的知名度。

注：“雅达利崩溃”事件发生在1983年，当时处于游戏界绝对霸主地位的雅达利由于对自家主机游戏质量把关不严，导致该平台上充斥了太多垃圾游戏，因此遭到当时玩家的集体抵制，这也给美国游戏业界带来了毁灭性的影响，在这之后全球游戏工业的中心逐渐向日本转移。



↑ Capcom位于大阪中央区平野町的总部。

辻本宪三的卓越远见还体现在他的座右铭上，相信不少玩家都听说过“创意工夫”这句名言。辻本宪三曾强调：“想要创造出好的东西，就不能模仿他人，他人无法办到的才是真正有价值的。经营一家公司也是这样，一家公司拥有了其他公司所没有的东西才能在商业竞争中取得胜利。因此重要的并不是和他人比较，而是要在思考后总结出属于自己的价值观。无论从事任何事，都需要创意工夫。”



← Capcom开发的处女作《Vulgus》（中文译作《决战异星球》），由于当时公司三分之二的开发人员都来自于Konami，因此这款作品带有强烈的Konami风格

“创意工夫”是日语中的一个四字成语，意指“想出前人未曾想到的事，并多方思考良策将其付诸实际”。虽然辻本宪三对电子游戏领域可谓知之甚少，但多年的经商经验让他准确地找到了属于Capcom的定位——那就是以创意为先，突出自我风格。这一理念让Capcom一次次摆脱了破产危机，并且无论是引领格斗游戏时代的《街头霸王》、将恐怖游戏和射击要素结合起来给人电影般体验的《生化危机》还是开创共斗先河的《怪物猎人》等作品都让Capcom成为了诸多游戏类型的绝对领军人物。



→ 以「成为创造游戏文化的感性开发企业」为企业宗旨的Capcom聚集了诸多游戏开发人才。

从Capcom今年公布的销售额来看其业绩相较往年有着明显的下降，毕竟其在2014年发售的大作只有《怪物猎人4 G》一款。针对近年利润下滑的问题，辻本宪三宣布重组公司内部编制，并强调减少工作的外包业务，以免造成游戏开发缓慢以及品质低下的恶果。此外，为了提高游戏开发效率，公司内还采用了“52周计划”的新型管理手法，将每一名开发者的工作都以周为单位进行规划，避免了人员不足或人力过剩的问题，足见Capcom在公司管理上的专业和规范化。虽然Capcom“言而无信”的生意手腕曾让无数玩家心寒，但倘若你将Capcom简单理解为一个独具匠心的精明商人，在历经了数次濒临破产的危机后，它的考量和抉择其实只是身处这个弱肉强食的游戏业界的必然生存之道而已。



↑ Capcom旗下的游戏改编也衍生到了电影、舞台剧和动画等领域。

Capcom的设计工作室

在Capcom的日本总部大楼中有一间设计工作室，许多画师就是在这里通力合作，打造出了一款款风格各异的作品。在这间工作室里画师们从事的工作是多种多样的——比如绘制角色和场景、为游戏绘制封面、设计游戏包装和说明书以及制作3D建模等等。下面就让我们来拜访一下Capcom画师们的工作室吧！



Capcom的画师们

大森成


前排右侧的就是大森成。

大森成是Capcom旗下一名经验丰富的画师，曾参与过“《生化危机》系列”、“《鬼泣》系列”和“《丧尸围城》系列”等游戏的制作。大森成一开始学习的是美容专业，在从事相关工作一段时间后由于健康方面的问题，不得不放弃了美容事业，转而将精力集中在了绘画上。90年代末期，他在东京一间小型工作室里担任了几年画师后被挖角到了Capcom，并一直工作到现在。

由于大森成多参与美式游戏的制作，因此在日本本土受到的关注并不如Capcom旗下的西村娟和安田朗等人，不过他大气和细腻并重的画作在欧美等地却受到追捧，因此大森成索性设置了英文的个人网站，并在网站上与粉丝分享自己的作品和绘图经验。


《丧尸围城2》中的原画绘制演示。

和之前在“第九美术馆”中介绍的使用手绘或CG进行原画绘制的画师所不同的是，大森成的画作多是通过3D建模完成的。因此他的作品在人体形态、物品材质和光影渲染上都显得非常真实，且具有质感。由于3D建模除了对画师的基本画功有一定要求外，在生物的比例拿捏和空间的结构掌控上也需要尽可能地准确。而从大森成的作品中我们几乎找不到可以挑剔的地方，他的每一幅作品都有着极高的完成度和匠人的工艺感。因此在综合能力方面，大森成可谓是一位集大成者。


《鬼泣3》中的蕾蒂。

从作品的审美来看，大森成尽可能地将日式的精致唯美和美式的厚重粗犷结合在了一起。特别是在女性角色的塑造上，大森成将她们的五官和身材都塑造得十分养眼。比如《鬼泣3》的蕾蒂一角在设计之初，导演对大森成提出的要求就是让这名角色不仅受日本玩家喜爱，也要得到其他国家的玩家所肯定，因此导演特别强调不要将这名角色的外貌打造得过分偏日式的唯美风格，于是大森成的做法就是将蕾蒂的鼻子稍微调大了一点，并加宽了她的眼距……如果玩家不仔细观察的话根本看不出什么变化，况且如此调整后的蕾蒂依旧美丽动人。



↑ 美型的人物可谓大森成的坚持。



← 大森成还担任过《生化危机0》中瑞贝卡的角色设计和人物建模。





←↓↑ 大森成擅长通过构图、道具和特效来展现画面的张力。

（未完待续）



游戏美图秀



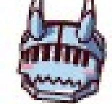
栏目主持
阿鲁

新年新气象，阿鲁在这里给大家拜个晚年啦！开年第一辑的“美图秀”为大家奉上的是ACG界恭贺新年的相关美图，尽请欣赏。





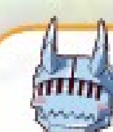

白菜：《舰队收藏》的图这么多是要搞哪样？

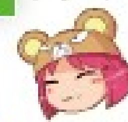

阿鲁：人气高没办法啊，再说掌机版也快出了，就算是先预热了吧。







**阿鲁：**吹雪跟着一群大大逛街感觉压力很大啊……

**库玛：**我只认识乱入的坂本桑。













**阿鲁：**大过年的，玩个游戏怎么这么暴力！

**白菜：**瑞鹤、翔鹤被加贺成功干掉了，这是一航战的胜利。





猎人集会所

栏目主持
库玛

在前两辑专栏中，小编为大家详细介绍了“我们的旅团”中的成员和笔头猎人四人组的背景故事，不知诸位怪猎玩家有没有对这些NPC们产生一些亲近感呢？本次作为“NPC轶闻”系列的最后一辑，就让我们一起走近其他的NPC们，一探他们的逸闻趣事吧！

《怪物猎人4 G》的NPC轶闻

其他NPC篇



◀师匠手中的红伞是由雄火龙的翼膜制作的。

师匠是笔头领队和笔头射手的师傅，和笔头枪手是同辈。在《怪物猎人4 G》（后文简称《MH4G》）中师匠乘坐的砂上船受到了角龙的袭击，于是笔头猎人和东多尔玛的居民们向旅团求助，希望能够平安救回师匠。师匠被救回后让猎人与街上的居民对话的话，居民们会纷纷感谢猎人，并谈论如何与师匠叙旧。比如街上的青年会提出请师匠吃饭，开工房的男性会提到想要请师匠一起喝酒，开心畅谈等等，足见大家平日对师匠的亲近和信赖。说到酒，平日经常与师匠喝酒的团长曾说过师匠最喜欢的酒是来自东方的蒸馏酒，而武器屋的少女还曾在旅途中专程为师匠

寄过这种酒劲十足的蒸馏酒。

外表儒雅的师匠曾经也是骁勇善战的猎人，当时他最爱使用的武器是锤子，仔细观察的话，我们可以看到师匠的脸颊上有一道明显的伤疤，这就是在过去激烈的战斗中留下的。由于师匠经常带着淡淡的、令人平静的笑意，因此这道伤疤不仅没有让师匠显得凶悍，反而为其增添了几分沧桑感。从猎人的前线退下来后，师匠就在东多尔玛等地区以防卫专家的身份帮助当地抵抗来自怪物的袭击。


▲师匠脸上依稀可见的伤痕记录着过去与怪物们英勇搏斗的点点滴滴。

在上辑的专栏中曾讲到师匠当年为了掩护年轻鲁莽的笔头领队，在与某只钢龙的战斗中身负重伤，因此无奈地放弃了猎人的职位。而在主线流程中，猎人最后迎战的怪物也是一只钢龙，在任务开始前的动画中笔头领队惊讶地发现这只钢龙的头上有一道伤疤，而这道伤疤正是师匠当年在那头钢龙额头上留下的，也就是说猎人迎战的这只钢龙正是当年迫使师匠

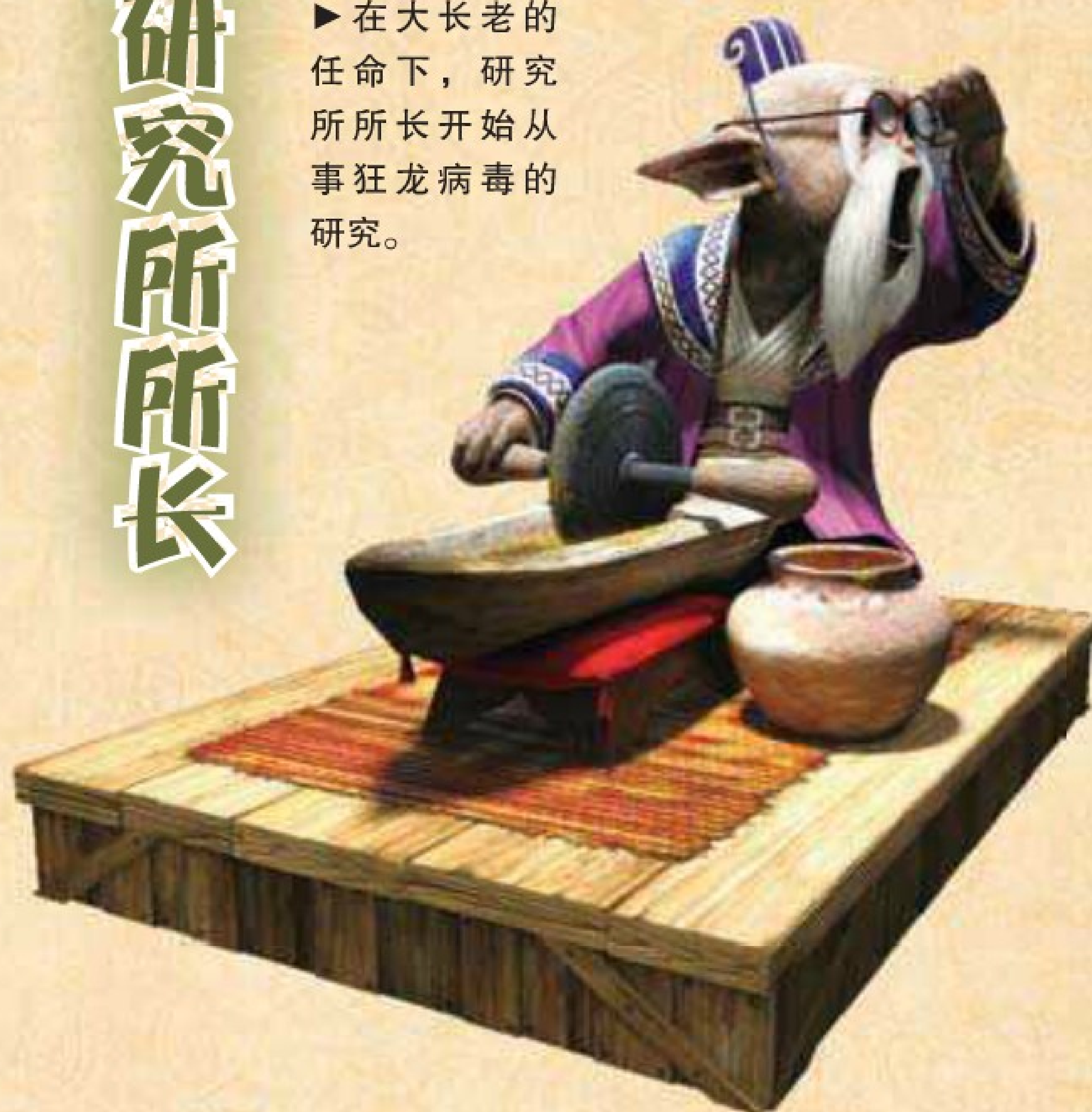

▲当年师匠给这只钢龙造成的重击让其额头上留下了十分醒目的白色伤疤。

放弃猎人生涯的“罪魁祸首”。虽然在任务的最后，狡猾的钢龙通过装死麻痹众人得以逃之夭夭，但也正是因为与这只钢龙的对决才最终让笔头领队走出了当年事件的阴影。

退役后的师匠仍然随身携带着剥取素材的小刀，在《MH4G》剧情主线的最后，师匠将自己一直带在身边的小刀交给了笔头领队，并向居民们告别，离开了东多尔玛前往了下一场旅程。


▶师匠将随身携带多年的小刀交给笔头领队，也象征着一种精神的传承。

研究所所长


▶在大长老的任命下，研究所所长开始从事狂龙病毒的研究。

位于东多尔玛的研究所是专为研究狂龙病毒而设置的新设施，担任所长的是一位龙人族的老学者。初见之时恐怕很多人都觉得所长的性格顽固且强硬，因为他总是喜欢使用“你去给我……”的句式催促他人，让人实在感到难以亲近。

但随着主线的推进，所长会委托猎人带来一件附着了狂龙病毒的武器，当猎人将武器交给他后，所长会热情地向猎人表达感谢之情。并且当得知猎人要去挑战极限状态的千刃龙时，他彻夜制作出了心击抗龙石的试用品，为猎人首次迎战极限类怪物保驾护航。

所长私下非常喜欢喝茶，最喜欢的是结云温泉的坚米茶，平日里他还会经常邀请猎人去研究所喝茶。因此随着了解的深入，玩家会发现这个看似古怪的所长其实是一位非常认真，并且好心的老爷爷。

研究所助手


▶平日里喜欢照料植物的助手。

和研究所所长聒噪性急的性格相反，研究所助手的龙人族姐姐是个慢性子，而正是因为她什么事都不紧不慢，因此有时反而会把身边的人卷入麻烦之中。不过向来对研究一板一眼、对他人也十分挑剔的所长能够聘用她来当助手，其优秀的研究能力想必也不用多言了吧。

研究所助手和所长一样也是爱茶之人，她与旅团看板娘一起建立了一个茶友同好会，之后还把研究所所长、笔头新人和笔头射手也拉入了这个同好会中。

歌姬


◀身世神秘的歌姬。

猎人们前往东多尔玛的竞技场与舞台前的艾鲁猫对话，并于席位就座后，神秘的歌姬就会现身舞台为猎人们演唱动听的歌曲。这位歌姬是某个稀有龙人族的后裔，该龙人族的人都有着治愈人心的歌喉，并将演唱奉为生命的全部。因此在任务之余，偶尔来竞技场聆听歌姬空灵的歌喉，绝对算是猎人们放松身心的一个好方式。

歌姬在“《怪物猎人》系列”中曾有过多次登场，比如《寄魂之曲（魂を宿す呗）》这首歌就曾在《MHP2G》中出现过，在《MH3》中歌姬演唱的《月震》还成为了




▲《歌姬 为了生命万物》曾引起不少对歌姬身世感兴趣的玩家的热烈讨论。


▲歌姬演唱时悬在半空的脚，不知是游戏BUG还是种族天赋……

战斗时的BGM。而在《MH3G》的名为《歌姬 为了生命万物（歌姬 生命ある者へ）》的动画中，歌姬一边演唱，一边出现在了各个狩猎场景中。不少细心的玩家都发现动画中的歌姬是没有脚的，因此惹来不少人猜测歌姬其实是幽灵（注）。不过在《MH4G》中将镜头拉近表演中的歌姬的话，其实还是可以清晰地看见她的双脚的，但悬空的站姿反而更加惊悚……这究竟是一种艺术表现手法还是与歌姬神秘的身世有关，我们暂且不得而知，而从NPC的只言片语中完全没有关于其身世的线索，因此作为系列作品中线索最少的NPC之一，歌姬依旧保留了她神秘的魅力。

最后值得一提的是为歌姬配音的歌手Ikuko，除了在游戏中献声外，她本人也曾在狩猎音乐祭和怪物猎人庆典上扮演歌姬亲自登台献唱，还原感满满。


▲在狩猎音乐祭上献唱的Ikuko。

注：根据日本的民间传说，幽灵是没有脚的。

大长老

大长老是东多尔玛的管理人，身为龙人族一员的他是东多尔玛原住民的后裔，身高超过6米的大长老是龙人族中1000年才会出生1个的巨大龙人，因此在外形明显有别于其他龙人角色。



▲身形巨大的大长老，在游戏里负责G级许可证和紧急任务的发放。

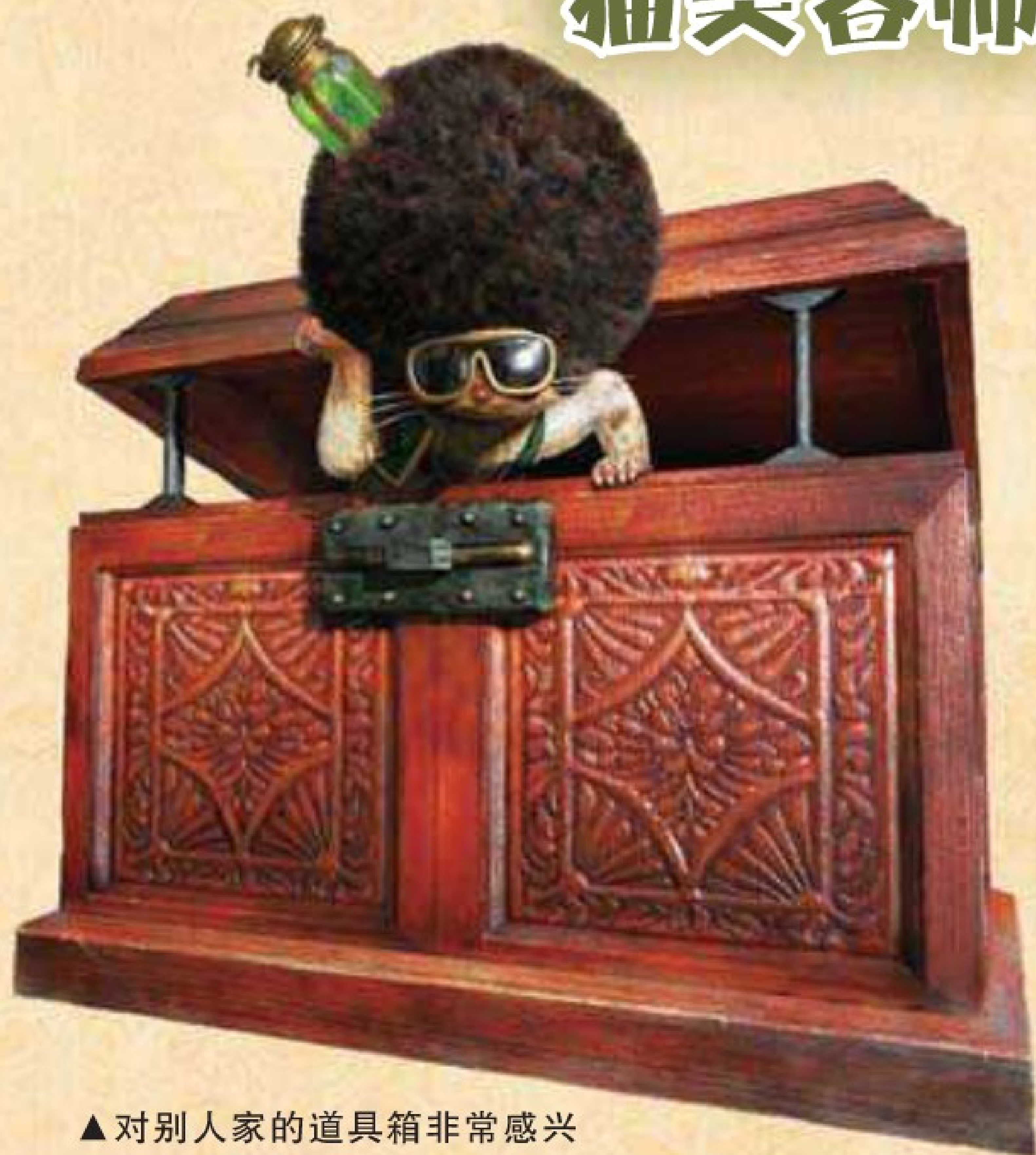
大长老和歌姬一样，也曾在系列前作中登场。大长老首次登场是在《MH2》中，而在《MHP2》和《MHP2G》中只出现了大长老的名字。到了《MHP3》，猎人们首次狩猎雷狼龙后会播放一段ED动画，在一个泡温泉的镜头中玩家们可以看到大长老的身影，不过在温泉中袒露上身的他和平日里的形象出入很大，因此不细心观察的话很容易漏掉。

大长老平日里坐镇于大老殿中，身着武士盔甲，并手握武士刀的他仿佛一直处于一种备战状态。据说大长老曾经与老山龙搏斗过，在一举切断了老山龙的尾巴后，勇猛的大长老还用刀直接将老山龙的头斩断，因此他也成为了猎人们憧憬的对象。

除了英勇的战绩外，大长老也有着卓越的头脑。东多尔玛之所以能成为大陆上数一数二的巨大都市要塞，自然也离不开大长老的领导手腕。东多尔玛由于地形原因，经常会受到来自古龙的袭击，大长老为此不仅建立了保护城市的守护兵团，还规划出了迎击怪物的区域（也就是游戏中出现的战斗街），用高效率的巨龙炮来震慑怪物。为了预报古龙出现，大长老还从各地召集了古龙占卜师，成立了古龙观测所，顺利提升了预报古龙出现的准确率。


▲场景最右侧的高大角色就是大长老。

猫美容师



▲对别人家的道具箱非常感兴趣的猫美容师。

来到东多尔玛后，猎人的房间中偶尔会出现一只爆炸头艾鲁猫——它就是本作中最具搞笑气质的猫美容师（**カリスマ**美容师**ネコ**），对系列玩家来说，这也算是一个老熟人了。

举止轻浮的猫美容师经常会让猎人陷入为难的境地，比如有时它会偷偷闯入房间乱翻猎人的道具箱，当忍无可忍的猎人想劝阻猫美容师时，它反而会责怪猎人怎么进屋前怎么不敲门，并挑衅道：“难道你妈妈没有教过你礼仪吗？”全然不顾自己才是那个闯入者，还一副理直气壮的样子，让猎人也只能哭笑不得。

对于自己夸张的发型，猫美容师有时会抱怨爆炸头过于闷热，“仿佛连头都要被蒸发掉了。”在《MHP3》的ED动画中玩家可以欣



▲脱下爆炸头后猫美容师的外表和一般的艾鲁猫别无二致。

赏到它脱下爆炸头的珍贵画面。

猫美容师与人对话时一般都会夹杂几句英文，喜感十足。下面就选取几段它的经典台词让大家感受一下：

“Hey Babe！You有没有‘G3许可证’啊？能帮我个忙吗？OK！如果是You的话就没有不可能！”

“Hey Babe！我和You就是传奇！我们终于办到了，It’s Cool！”

“托你的福，我这个大师的超级才能已经Wake up啦！”

当猎人完成了猫美容师委托的所有任务后，它会离开东多尔玛，踏上新的旅程。在离开前猫美容师会宽慰猎人：“Hey Babe，不要哭泣，虽然我也感到寂寞，但我和You不是都有着必须要完成的事么？”可见猫美容师玩世不恭的外表下其实也有着重感情的另一面。



▶通过一系列任务猫美容师也与猎人建立了深厚的感情。

胆小艾鲁猫



▲奇可村的任务有半数都来自这只胆小艾鲁猫。

胆小艾鲁猫（臆病な**オトモアイルー**）一开始只是奇可村（**チコ村**）中的一名普通NPC，随着主线的推进它会交给玩家许多任务委托。

这只胆小艾鲁猫的父亲曾经是奇可村村长丈夫的随从猫。但是在一次航行中，它的父亲和村长丈夫乘坐的船被霸龙摧毁，虽然胆小艾鲁猫的父亲幸运地漂流到了奇可村，但村长的丈夫至今下落不明。

胆小艾鲁猫原本想像父亲那样成为一名随从猫，但当它听说了当年霸龙袭击船只的

整个过程后就对怪物产生了畏惧心理，于是胆子小的它根本不敢参与任务，更别说成为一只英勇的随从猫了。说到它的胆小，胆小艾鲁猫不仅不敢面对怪物，就连团长都不敢靠近。并且它还在委托书中警告猎人：“如果猎人你看到了这样危险的怪物，肯定也会吓得逃开的！”看来它将自己的胆小和自卑也投射到了猎人身上。

当胆小艾鲁猫被暖洋洋岛（ぽかぽか岛）的管理人责备过于懦弱后，它便下定决心开始努力克服自己的胆怯。随着剧情的推进，胆小艾鲁猫被猎人的英勇表现所激励，变得越来越勇敢。游戏中最后一个来自于胆小艾鲁猫的委托就是迎战霸龙，以往老爱背对着人说话的胆小艾鲁猫也终于面向猎人，昂首挺胸地说出了自己想说的话。直面霸龙时，想起了父辈惨痛经历的胆小艾鲁猫说出了“我已经厌倦了胆怯”的帅气台词，并彻底战胜了自己的恐惧。就像旅团看板娘所说的那样：并没有人生来就是勇者，只有鼓起勇气的人才能成为真正的勇者。

任务后，这只胆小艾鲁猫更名为尼可（ニコ）成为了猎人的随从猫，了却了自己成为一名随从猫的心愿。



▲在与霸龙的对决中，胆小艾鲁猫表现出了自己英勇的一面。


◀成为随从猫后一脸幸福表情的尼可。

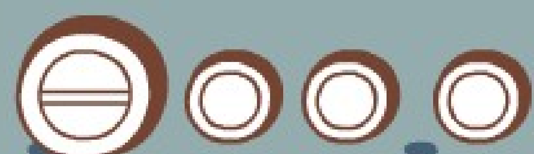
从《MH4》到《MH4G》，剧情元素的加入不仅让新要素自然地融入到了游戏当中，那些隐藏在台词中的故事更是将NPC们塑造得有血有肉，并让游戏在紧张刺激的战斗之余，还弥漫着一种淡淡的、事关羁绊和成长的温暖情谊。虽然很多玩家吐槽“《怪物猎人》系列”没有剧情可言，但在如此庞大的世界观设定下，可能一个不起眼的NPC就隐藏着令人向往的传奇经历，一群看似毫不相关的NPC背后也有着千丝万缕的联系。而本次的“NPC轶闻”系列中提到的NPC也只是其中的一小部分而已，希望今后能有更多的机会与大家分享更多的属于《怪物猎人》的动人故事。

（完）





幸闪
必加魂



栏目主持：乌冬

本次专栏继续介绍迪蒂路线的剧情，不得不说游戏对于迪蒂和兹波尔巴潜移默化式的感情描写得尤为深刻。

文 古梓

因为有你（二）

来到帕泽谬特社，负责交涉的人是德松，他开门见山地表示不会停止攻击安蒂拉斯队，即便副长拿出联盟规约，强调其有窝藏恐怖份子的嫌疑，他也全然不在意。德松会如此自信，是因为帕泽谬特社对全世界的国家来说都是有益处的，他们可以不顾危险收集战斗数据并提供给各国增强战斗力。而安蒂拉斯队呢，不过是被所有国家内部敌视，并且不断拉低各国评价的存在罢了。迪蒂还想辩驳，怎料他直接丢给她们几份报刊，上面的新闻标题赫然写着“安蒂拉斯队引发的惨剧”、“世界会被安蒂拉斯队所毁灭”以及“有识之士倡导不需要安蒂拉斯队”等。



不止如此，德松更大胆否定安蒂拉斯队的魔装机神理念，即遵从精灵的意见便是绝对正确的。他认为这理念本身就有问题，因为人总是有缺陷的，不论是人还是国家都有瑕疵。而只要不改变精灵的意见是绝对正确的这一观点，那么这些瑕疵就可以成为我方发动攻击的借口。而精灵不过是过去、现在和未来人们的思念罢了，这种东西也能说是绝对正确的吗？他进一步质疑安蒂拉斯队介入他国内战，并引申到地上人根本不值得信任。

结果交涉失败，灵舡惟有先行撤退，而迪蒂却开始思考所谓精灵的存在意义以及精灵的意识是否就真是正确的。就在她被德松的话触动到的时候，兹波尔巴联系上她，并且仅从声音就听出了她的疲惫，兹波尔巴当即表示愿意当她的倾听者，为其解忧。

另一方面，罗德尼之前提到的制约罗约拉的法案依旧找不到突破口，他还是希望能说服雷芬，只要将军回到军部，一切就会有所改变。只要巩固修特德尼亚斯和安蒂拉斯队的协调路线方针，便可一定程度上限制帕泽谬特社的动作，毕竟他们得罪不起修特德尼亚斯这个大客户。阿克雷德灵机一动，不如就以调查帕泽谬特社为由请将军帮忙，且这一次阿克雷德决定由自己亲自出马去游说雷芬。

期间迪蒂和炎龙在道场练习，迪蒂觉得还不够，可炎龙却认为精神过于急躁是很难接近精灵凭依状态的。迪蒂有点纳闷，炎龙是火之魔装机神操者，怎么能如此冷静？按照炎龙的说法，或许是因为象征火的是愤怒的情感，平时心境如明镜止水，而一旦引发愤怒的感情就可以将这力量最大限度地发挥出来。对此迪蒂有点妒忌，明明两人是同时有了精灵凭依的体验，可现在看，炎龙对精灵凭依的理解明显比自己高得多。炎龙则以“一鸣惊人”来鼓励迪蒂，现在或许应该保存力量等待时机。

灵舡本来是飞向雷芬家的，不料还没到就收到雷芬来电。原来是希爱娜被罗约拉抓走了，估计是她想去自己的工房，结果半道上被抓。后来雷芬接到一个电话，里面说她被罗约拉抓了，随后便失去了联络。根据现在情况分析，其实阿克雷德是有点头绪的，但军事基地的位置属于秘密情报，他有义务保密。就在众人一筹莫展之际，戈尔德突然联系我方，说是从莉米亚的魔装机上发出一个奇怪信号。莉米亚恍然大悟，一定是之前希爱娜在自己机体上作的手脚。只要反向追踪这信号的发出源头，就能找到希爱娜的位置。有了这个证据，阿克雷德便能通知罗德尼，正式申请调查基地。很快安蒂拉斯队就找到了基地的位置，炼金学协会和修特德尼亚斯政府共同委托安蒂拉斯队调查基地并保护希爱娜。雷芬请求同行，因为他觉得有些话必须跟罗约拉当面说清楚，不过他坚持不开魔装机出战。



虽然到了基地，可守军就是不让我方进入调查，还派出魔装机部队应战。之后队长更是不顾会遭受罗约拉惩处的危险，出动杀手锏——艾乌里德Ⅱ，即莉米亚的父亲卡库司将军曾经开发的超魔装机。居然敢如此随意地玩弄父亲的机体，莉米亚当场怒火中烧，击败了这部机体。队长没辙终于率众投降，但众人并没有在基地中找到罗约拉。倒是莉米亚总觉得这里有点眼熟，仔细回忆一番才想起，之前有一次联盟救命机构活动，她来过这基地救治伤者。所幸总算找到了希爱娜，不过装置已经被罗约拉抢走。一听到迪蒂说这里出动了艾乌里德Ⅱ，希爱娜就觉得有点不对劲。就在这时，副长告知事态紧急，因为雷芬直接开走艾乌里德Ⅱ，多半是去追罗约拉了。

兹波尔巴接到一通电话后当即脸色大变，对方是其他两条剧情线都有露脸的宙兰特。他询问计划进展情况，得知很顺利后又对兹波尔巴的态度有点怀疑，质问他是否会改变心意。虽然兹波尔巴明确给予否定，但这对宙兰特来说似乎也无所谓，万一他真的中途变卦，到时候受到伤害的只能是兹波尔巴。兹波尔巴显得很痛苦，内心却还在想着迪蒂。



希爱娜再一次上船，因为她在普拉纳增幅装置上放了信号发射器，所以我方很快就锁定了罗约拉的位置，竟是先前那座被电离等离子炮毁灭了的城市。这时候，雷芬已经找到罗约拉，他表示是那些想要制止罗约拉失控的士兵将这部机体交给了他，并拜托他一定要阻止罗约拉的。但这部未完成的机体对罗约拉来说根本构不成威胁，他驾驶的可是完成品，还装上了那个装置，可谓真·艾乌里德Ⅱ。罗约拉还说这机体能实践其理论，并让他有能力完成报仇。而他的报仇对象居然是安蒂拉斯队，因为南北战争的时候，他负责执行电离等离子炮作战，不料安蒂拉斯队炸毁了基地，让他卷入到爆炸之中，身负重伤频临死亡，后来靠再生技术才勉强保住性命。

经他这么一说，莉米亚想起自己之前在那基地里进行救援活动时就见过罗约

拉。没曾想这时，一个修特德尼亚斯军的士兵驾驶着机体出现，发现了罗约拉这部机体便上前质问。而罗约拉竟然觉得解释都是浪费时间，直接就将其一炮轰杀。这一幕让包括雷芬所有人在内的都大为愤怒，可罗约拉却完全不以为然。所谓同伴是必须绝对忠诚于自己的部下，其他人只要妨碍到自己就都要消灭，他一声令下派出自己的部队。只要他能消灭安蒂拉斯队，那么所有国家就都不敢再向修特德尼亚斯发动进攻，这便是他的战略目的。看到他如此疯狂，雷芬决定以平民身分战斗，誓要亲手阻止罗约拉，还不让旁人帮助，多亏莉米亚上前一通臭骂才将其骂醒。随后，炎龙以“狗猛则酒酸”来告诫罗约拉的行为根本就不是报国，罗约拉则回以庄子的“畏影恶迹”，警告他别再干涉他国的政治。



最终，罗约拉还是败了，他根本接受不了这个事实。莉米亚终于忍不住破口大骂：“无法理解那些封存于艾乌里德内思念的你怎么可能引发出其全部力量！”罗约拉还是不服，声称自己和卡库司将军的观点是一样的，都认为力量可以支配一切。“虽然父亲的确沉浸于力量之中，但他心中却有着正义，为了保护国家，他始终坚信着心中的正义。所以，他绝对不会将无辜的人牵扯进来，更不会用这力量来对自己的同伴下手。如果你还说自己是跟父亲一样的，那为了那些因为你而死的人们，你今天就给我跟艾乌里德一起走到命运尽头吧。”莉米亚吼叫着抓住了企图逃走的罗约拉的逃生舱，还想将其直接射爆，可最终却只是射偏了。“你这下子应该能明白了吧，被你杀死的那个人的感受。无论是谁，在快要被杀的时候，都会想着不能死，都想继续活下去。”经此一战，罗约拉算是彻底玩完了，而雷芬也明白了力量并无善恶之分，决定重归军队。至于希爱娜，虽然装置随着机体被炸掉了，但她觉得这样也好，至少不用去实验岛那鬼地方了。



迪蒂他们正想着去和大部队汇合，不料途中却收到某人的来电，对方说自己是炼金学协会法务部债务调查科的达顿。一听到这科的名字，舰长有预感麻烦大了。小胡子达顿表示希望我方能够协助他们，因为上头下令要调查帕泽谬特社，调查对象是帕泽谬特社打入拉达特王国的某个部门。有情报显示，在拉达特王国有帕泽谬特社的工厂，而且该工厂似乎进行着某些禁忌的研究。虽然已经取得王国政府的调查许可，可州长那边却很不配合。因为该州一向拥有强大的自治权，就连王国政府也奈他们不何。迪蒂解释如果没有证据，他们也没办法进入王国强制搜查。达顿则说只要安蒂拉斯队以视察的名目把他们带到工厂，剩下的就交给他们。而且达顿还半威胁迪蒂，他知道迪蒂和该州长第一秘书似乎有不错的交情。而这个叫兹波尔巴的人，和招揽帕泽谬特社这件事情可是有密切关系的。另外，之所以说这次和安蒂拉斯队有关系，因为这调查事关我方曾经交战过的魔装机，名字叫戈超。

一听这名字，队里众人都心有余悸，戈超可是泽茨那个疯老头开发的最可怕的魔装机。当年他杀了剑圣修梅尔，把其大脑装入戈超上，借以增强机体能力。如果达顿说的都是真的，那我方的确不能坐视不理。可迪蒂担心的却是兹波尔巴，她实在不敢相信这样一个好人会和戈超扯上关系。

说回达顿的任务，当初泽茨被炼金学协会追捕，而为了逃出兰古兰，他甚至不惜出卖自己的技术给波尔库鲁斯教团。后来，他进入巴格尼亚，不管是巴格尼亚还

是波尔库鲁斯教团，都不是调查科能应付的对手。这才造成后来巴格尼亚对兰古兰的入侵，以及戈超的悲剧。所以这次必须尽快解决问题，以免历史再度重演。话说到这份上，我方也就没有拒绝的理由了。可刚进入国境，我方就遭到反安蒂拉斯队的袭击。令人不解的是战斗如此激烈，王国政府军却一点反应都没有，搞不好政府早已经跟帕泽谬特社沆瀣一气。

接下来迪蒂他们马不停蹄地赶到珀特米亚州，州长贝顿起先还表示欢迎，可一听到我方要视察帕泽谬特社的设施，却又不予允许。美其名曰为了保障安全，因为他们有自制权，有自己的州军，在安全方面和国防军不同。至于帕泽谬特社和反安蒂拉斯队，他只说不熟悉，这些事务都交给了秘书处理。没办法，只能和秘书兹波尔巴谈谈，可贝顿却说他很忙，等到他回来估计还要好几天。



事后，迪蒂给兹波尔巴打电话却怎么都打不通，这令迪蒂感到越发的不安，要知道过去兹波尔巴可是一天好几个电话和信息发过来的。西蒙娜一听，不得不提醒她，此人该不会真的和那事件有关吧。迪蒂明白她想说什么，可内心却还认为他肯定不是那样的人，尽管知道这种想法是相当不妥的。突然警报响起，又是反安蒂拉斯队，可这附近不仅有私人草场，且还有居民反应，反安蒂拉斯队这做法是要牵连无关的百姓吗？果然，反安蒂拉斯队里的霍尔海第一个表示强烈抗议，可德松坚持这一切都是为了完成工作，还说安蒂拉斯队是故意航行到有民间设施的地方。霍尔海和尼娜实在看不下去，直接脱离队伍帮助附近居民避难。

反安蒂拉斯队能如此的嚣张，肯定是跟珀特米亚州有勾结的，可又没办法调查。这时达顿说要单独行动，因为听到霍尔海无意中提到图米南这个名字。据他所知，图米南是一个小型工业城市，之前也的确收到一些关于这城市的有趣情报。最近图米南意外地经济景气，可在以第一产业为主的拉达特，这几乎是不可能的，所以他怀疑是不是那里接了帕泽谬特社的订单。

没过几天，兹波尔巴终于回来了，可惜他的观点和州长一样。不过就安全保障问题，他比较详细地作了一番说明。因为他们正在帕泽谬特社的协助下，逐步强化珀特米亚州军。皆因拉达特一直是个和平的国度，士兵几乎没有什么实战经验，万一出现状况很难充分发挥出防卫能力，这才在帕泽谬特社的协助下改革体制。而就之前一战，帕泽谬特社已经和受害者们达成和解，国内则以事故处理了结，麻烦的是事后这些受害者居然都说是安蒂拉斯队的错。



其中有几个原因，首先是地上人召唤事件，当时拉达特也受影响召唤了一些地上人，虽然没有其他国家的多，但也引发过一些悲剧和混乱，所以拉达特对地上人是极为不信任的。而起决定性影响的便是南北战争，因为拉达特临近南部修特德尼亚斯，所以南部政府播放的节目这边都能收到，而那时候连日都在播他们对安蒂拉斯队批判的报道。当然了，明眼人一看就知道是在造假，可因为拉达特几乎没怎么和外国接触，所以一般人根本无法分辨真假，或者说他们生活过于安逸，根本没有去确认真假的意识。另一边，达顿成功潜入工厂，但似乎有人先他一步入侵电脑。就在这时候，警报声突然响起，达顿发现是那帮人，只得求助于安蒂拉斯队。

（未完待续）

主持 马修&库玛&昴星团
插画 西瓜树

掌门人



各位读者朋友大家好，欢迎来到春节后开年的第一辑掌门人。有句话叫“每逢佳节胖三斤”，马修我也没逃出此话恶意满满的诅咒，但作为吃货的本人，对春节时家里的各种美食没法不胃口大开；就像每年年末的游戏大潮，作为玩家的各位，能不玩个痛快么？而比较意外的是，今年开年便迎来了相当规模的大作潮：《噬神者2 狂怒解放》、《战国无双4-Ⅱ》、《塞尔达传说 梅祖拉的假面 3D》……都是响当当的大作，可以说游戏界的2015迎来了一个开门红，接下来，我们就一起来期待更多更精彩的游戏陆续到来吧！

奖杯成就

猛然发现自己达成了许多《掌机王SP》的读者“成就”：①上过“掌门人”；②上过“玩家画廊”；③中过奖；④收到过小编（胧月）回的明信片……虽然目测完满之路还很遥远，但是建议编辑部是不是可以设个读者成就“白金奖杯”先？

三明 Como

苍穹：投稿“特快专递”（铜杯）、投稿“攻略透解”（银杯）、成为长期撰稿人（金杯）……欢迎这位同学今后继续解锁。

昴星团：如果按照苍老师所说的那样，有银杯和金杯的我竟然会没有铜杯。

马修：其实“掌门人”的奖杯相当容易解锁的。

白菜：说不定还有二周目奖杯……

库玛：白金奖杯不是只要获得了其他奖杯就行么？要达成的话想必需要解锁许多隐藏奖杯吧。在这里可以透露其中的一个奖杯是“全小编好感MAX”，目前你已经获得众小编的五点好感度！

阿鲁：好感度上限是10000，朋友请继续努力。

虫无兮：哪辑赠品就送奖杯列表海报吧，完成一项勾一个。

只言片语 | 看《蒸汽行动 林肯对异形》的介绍，挺有趣。（上海 王菁益）



掌门话题

请小编们总结一下各自在春节假期内的三个关键词?



马修

本人春节的三个关键字：奔波、吃、做梦。奔波是在父母所在的大连以及岳父岳母所在的营口两地来回跑，好在动车方便，路上时间也就一个小时多一些，票也好买，不像以前那么辛苦；而吃，是两家都给准备了各种美食，使得我不得不直面减肥这残酷话题。至于做梦，则是从天寒地冻的辽宁回到春意盎然的深圳后，放下行李便背包上班回归按部就班的两点一线生活时的感受，就像做了场回家的梦一样。



虫无兮

工作、聚会、居家。虽说回到家还是在工作，但是不分点时间给朋友和家里人，感觉就没有回家的意义了。在家里陪着两只狗一边过敏一边工作也是相当高强度啊。



苍穹

朋友短聚、家人团圆、书籍受潮。因为个人已经有三年多没有回过老家了，以前的朋友也基本都在外打拼，只有趁春节短暂小聚，很快又要各奔东西。自己也总算能稍微卸下平时繁重的工作压力，与家人坐下来好好聊聊。“书籍受潮”在小编寄语里有提到，就不再赘述了。



库玛

介于已在小编寄语里提及了我在春节的遭遇，在这里就不继续哀怨了，来说说春节的三个美食关键词吧，有机会去川渝地区的同学可以尝试一下！①重庆小面，《舌尖上的中国》曾有介绍，让我这个非面食爱好者都赞不绝口。②简阳羊肉汤锅，鲜香的汤底是本人的最爱。③绵阳米粉，口味多样的米粉是我家乡的特色美食，因此每次回家都必定会来一碗尝尝。



乌冬

催婚——每年回家都会被问到的事，每年也只能以苦笑来应对。

手机——打发时间利器，在家里基本的时间都靠手机度过，掌机都很少碰。

聚旧——虽然也是例行公事，不过随着越来越多朋友在外地定居，能聚的机会也越来越少了。



白菜

英雄联盟：说不上特别喜欢与擅长这款游戏，但假期中一半的时间都被朋友们拉去网吧连坐开黑，水平（被动地）提高了不少，也见识到了各种嬉笑怒骂的日常。

理解：也许是因为2014年对逼婚的吐槽段子比较多，近来沉迷于网络的父母今年并没有特别积极地关照我的终身大事。亲戚们也收敛了不少。串门时的心情还是比较愉快的。

睡懒觉：正常情况下没有一天在中午12点以前起床。也许是因为一年工作下来的反动，也许是因为气温大幅降低造成的不适应，总之害得我没有吃到垂涎已久的油茶（该死）。



昴星团

关键词：生病、工作、联机。

关于生病的事情已经在小编寄语提了一下，这里就不多说了，不过连续生不一样的病也是糟糕得可以。由于有攻略在身，所以回家后也差不多是整天坐在床上赶进度，不过会时不时强制自己出去逛逛或帮着家里做点家务，有时还会出去找好友联一下《MHP3》，毕竟一直玩同一个游戏也是会疲劳的呐。



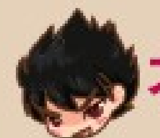
阿鲁

本人每年过年回家的关键词基本都是一样的，那就是吃、玩、睡。阔别了一年的家乡美食自然得狠狠地补回来，一年没见面的朋友也得通过各种聚会来回复羁绊值，每天早出晚归、吃吃喝喝的，没有充足的睡眠身体自然受不了，所以连坐车的时候大部分时间都在补觉，所以我说过年比上班时还累，那绝对不是骗人的。

处理游戏

如果小编们把一个游戏完全通关、该收集的要素也收集完，那么这个游戏会被小编们怎么处理?

青岛 阳光Sunshine

**库玛**：在我的游戏生涯中符合这一条件的游戏只有一个，还是个下载游戏……（望天）

昴星团：有爱的就留着，无爱的就卖掉，不过有爱的我都是买的下载版，不存在卖的问题。

**苍穹**：如果是我非常喜欢的作品会封箱收藏，并非那么有爱的游戏则会挂出去卖掉。

**白菜**：还有拿给朋友布教一着。

阿鲁：不管有没有打完，只要是我自己想买的游戏就绝对不卖，除非是买重了……

**马修**：我这无论坑着的还是买后悔的还是买重的亦或是圆满的，都没有卖掉。



微生活

苍穹&虫无兮×强迫症的治疗建议

一日小编们在群里讨论2015年在游戏方面的抱负，于是话题就不可避免地来到了“填坑”上……

虫无兮：PSV上不求别的，我只想把《海贼王R》的白金坑填上（这是要自己买两张游戏的节奏）。

苍穹：强迫症病友一起来交流一下病情?

虫无兮：“使用命令式手法强迫思维停顿下来，最简单的方法就是对自己不听话的大脑喊‘停’。必要时，可请亲人、朋友、同学协助操作，反复多次，必会见效，贵在坚持。”——摘选自广州某高中心理辅导教材，与君共勉。

库玛：原来如此，你们需要协助吗？我很乐意帮忙。

苍穹：眼看苦壕又要点菜，毛老师大喝一声：住手（注1）！

白菜：白菜：因为点太多了吃不完啊……

注1：某次吃自助餐时库玛虽然撑得要死但还让服务员继续追加果汁，于是被看不下去的毛老师粗暴地制止了。

库玛：所以我的强迫症瞬间就被治好了，亲测有效。所以，你们需要协助吗?

虫无兮：你那是对自己不听话的下颚喊“停”，和我们的情况还是略有不同的。

苍穹×二手游戏小贩

苍穹：本辑“掌门人”里的这张图让我有点老境凄凉的赶脚。



马修：不要这样想，你可是我们之中最擅长卖二手游戏的人。

库玛：我觉得你的手中还缺一把二胡。

虫无兮：我住处门口有个老头一手二胡炫酷无比，响彻整个十字路口，可以把二手游戏放那里寄卖观望一下效果。

苍穹：枯藤老树昏鸦，小桥流水人家，古道西风瘦马，夕阳西下，二道贩子在天涯（二胡背景音）。

白菜：好湿。

昴星团：配上这张图更感心酸。

库玛：啧啧，二胡BGM+煽情诗词至少提升10%的金钱加成啊，苍老师不愧是深谙二手游戏销售之道的人。

白菜×脑补伤害

一日毛老师在群里发了一张将墨菲定律与猫永动机联系起来的Gif图片（有兴趣的同学可以自行在网上检索一下），结果被科普小能人虫无兮指出了这张Gif的伪科学之处，让毛老师陷入了“被打脸，好痛”的伤感之中，众人也没有放过这个机会，争先恐后地开脑洞补刀，诠释了同事之间的真挚情谊……

库玛：被打脸的毛老师受到了10点伤害。

苍穹：毛老师使用药草，毛老师中毒了。

胧月：毛老师A了上去，毛老师打出GG。

昴星团：毛老师想使用苦虫解读，毛老师损失了20点体力。

虫无兮：毛老师吟唱了卷轴，毛老师被传送到了怪物屋。

苍穹：库玛丢出了精灵球，毛老师被抓住了（噔噔噔）。

白菜：这个精灵球一定是涂满了毒药的精灵球吧……

虫无兮：毛老师，要欣慰！你受到的只是16进制的伤害。

库玛：毛老师陷入了思考，丧失一回合的行动机会。

白菜：没想到一个Gif图片的失误，就让我在不知不觉间受到了65535的暴击伤害……



打电话

中奖到手了亚丝娜抱枕，但作为高三党的我却只能让她在家独守空房，好伤心……话说读者服务部的工作时间是几点到几点呢？之前只有在一个很奇妙的时间点才能打通，而且还随机出现怪叔叔和软妹子……

开平 Zorro



阿鲁：独守空房？现在的高三党都不用睡觉了么?

苍穹：参照《大航海时代Ⅱ》中特殊时间段商店会贩卖特殊道具的设定，读者服务部在不同时间段也有不同的分工，作为隐藏要素还是留给各位自己发掘吧。（笑）

胧月：工作日朝九晚五基本都能打通，你可能遇到了占线情况?

只言片语｜2010年开始看《刀剑神域》的小说，13年玩了PSP的《无限时刻》，期待《刀剑神域 失落之歌》能突破。（兴城 蒋丰印）

229辑调查之你对索尼入华的看法

索尼国行游戏机入华值得庆祝，但前景不明……不锁区我觉得是暂时的，太高调的话……

汕头 MELMEN

不锁区就Perfect！其实挺支持索尼入华的，首先鄙人是索粉，然后索尼入华应该能对中国游戏的现状有一定改善，同时也能提升正版意识，作为PSP时代的盗版党，现在的我成了PSV时代的正版壕。

常州 蒋承煜

相对微软，感觉索尼的策略及游戏阵容都要更好，希望能尽快与国外同步。

开平 周卓乐

看到PlayStation中国发布会后真的是非常激动，看来属于中国的主机时代已经来临，对于玩家们更是一个非常好的消息。索尼在11年后重返中国市场想必会带来不小的波澜，包括国内厂商着手开发PS4游戏对其也是一次很好的锻炼，价格也很公道。相信一切为了玩家的索尼，能够为玩家在中国市场上给我们带来更好的游戏。

兴城 kisumido

道阻且长，希望索尼脚踏实地，一步一个脚印地开拓这片特别的市场，造福大陆电视游戏玩家，也希望能加快行货游戏的发行速度。

杭州 Deapthroat

非常支持，但是因为审核问题，肯定会继续买港日游戏。

苏州 血祭狂歌

索尼原本就是大品牌，入华一事不必太惊讶。

梧州 远星

很不错，可以享受到行货的服务，个人比较期待国内能架设起快速稳定的网络服务器，下载不再龟速。

三明 Como

对于广大玩家来说，索尼入华可是天大的好事！本人举双手赞成，这是大家期盼已久的，如今成了现实，圆了玩家的梦想。希望与此同时索尼能够推出一系列的优惠政策，满足中国玩家的愿望。

上海 顾春军

支持。改变国内游戏靠水货的局面，品质+服务是水货无法享受的，随着国行主机+游戏的正规化、高品质化，我相信对于大多数玩家是受益的。

北京 张剑

马修: 一转眼3月份了，也又有好几款国行游戏成功过审，虽然路阻且长，但还是希望国行PS4和PSV都早日上架。

面临高考

为了买到《口袋妖怪 Ω红宝石》的特典，游戏发售没几天就入手了。不过因为面临高考，家长把3DS收走了，于是我在只能看着别人拿到游戏开心玩，自己却抱着游戏卡带……好伤心……

北京 侯丽

白菜: 高考只是一时的，冬天过去春天就会来临。而且，你至少拿到了特典不是?

昴星团: 先专注高考，考完后想做什么都行了，区区几个月而已，往后能玩游戏的时间那可是好几十年呢。

马修: 作为随时可以玩到的本人和很多玩友提前两三个月就预定特典盒、但游戏发售半个月后才拿到……似乎你的境遇比我强啊，起码发售没几天就入手特典版了，不应该庆幸下么？也祝高考顺利。

被狗咬了

被狗咬了，去打了针，但心底很恐惧。事主不想赔还要恐吓人家，汗。

梧州 黄希贤

马修: 所谓的狗仗人势，恶人往往豢养恶狗，碰到这种面相凶恶的糙汉或悍妇牵着攻击性的大狗最好远远绕开。

虫无兮: 虽然第二项不明就里也无能为力，但是被狗、猫、仓鼠和鸟都咬过且没有打针的我依然气若游丝地坐在这里，所以不用担心！

苍穹: 虫无兮这是武侠小说主人公即将获得“百毒不侵”BUFF的前兆。

白菜: 很小的时候已经注射过狂犬病疫苗了。还好我那边的事主没可能这么霸道。

库玛: 你可以咬它一口把疑似病菌再重新传回它的体内（误很大）！

只言片语 | 期待《口袋妖怪 X・Y》的资料篇。（广西 黄希贤）





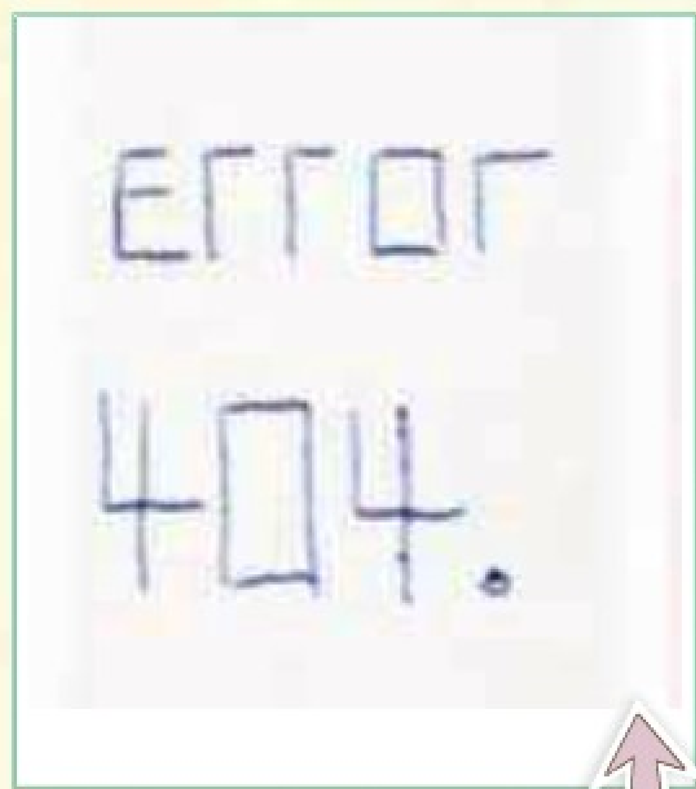
马修：这是……囧脸的眼镜男？

兴城 kisumido



马修：把我画得像《DQ》里的怪物似的……

常州 蒋承煜



马修：这字体看起来像是计算器啊……

汕头 林少忠



马修：这双如同小翅膀的手看着非常可爱。

上海 NPC



马修：据说“呵呵”在网络聊天中杀伤力已经比肩“哦”了。

台州 白石黑玉



玩游戏对我而言像旅游一样，去不同的地方他遇到不同的事物和风土人情。

广州 洪洪

马修：太对了，这也是我个人不提倡快速通关的一个重要原因：打得太急，往往会忽略很多沿途的细节风景。当然，小编们快速攻略就另说了，工作嘛……

最喜欢《游俏小筑》，不解释。

宁波 稀幻

马修：喜欢这栏目的还真多，尤其是男性读者。

和朋友一起买的《闪乱》，虽然完全不懂日文，但我只用10分钟就彻底掌握玩法了，而好友两天都没怎么会，在我指导下才会，我是不是为他打开了审视世界的大门呢？我真是个好人啊！

江苏 砦主是个 Otaku

马修：有句话怎么说来着？这游戏一看就是你的菜。

也不知道寄给小编的回函表你们收到没有，还有软盘，请记住一定要用软驱读呀！

教授

马修：当然收到啦，至于软驱，实在找不到啊……

《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》的重制版，为什么一个叫 Ω 一个叫 α，而不是一个叫 α 一个叫 β 呢？

浙江 朱建贤

马修：两个字母分别是希腊字母表的最后一个和第一个，蕴含有终结和起源的意思，而且两大原始形态主神兽的特性名字也正是终结大地和起源之海。

New 3DS 能破解么？

北京 海豚

马修：理论上是能破解，但是……任天堂也一直在更新版本，所以什么时候破解、破解到什么程度，这些都难说。

参加“TV Game 大赏”活动，我寄出了12张选票，或许小编会以为本人买了12本杂志，其实是书报亭老板送我的。

上海 顾春军

马修：话说老板多出那11个选票……难道有11个人放弃参加活动么？

New 3DS 首发不到一周入的机子，但果然别再去看价格，哭……

广州 Tony 周

马修：其实在交出钱拿到机器那一刻起，就不要再去惦记价格啦，好好享受游戏即可。

虽然可以网上抽奖，但我还是会写信，一次性买20个信封，贴好邮票，希望今年也中奖！

上海 东东

马修：虽然网上和回函表两种方式都可以，但东东同学一次性的20个信封还是很让我小感动一下的说。

建议在上交流空间的那一位置旁加个方格，想上交流空间的才在方格里打勾，有部分人留下完整联系方法可能只是想在拿奖品时有个联系方式。

广州 张锴

马修：之所以取消方格就是因为经常被漏看……其实只为抽奖的话，下边部分只填上手机/电话就可以了。

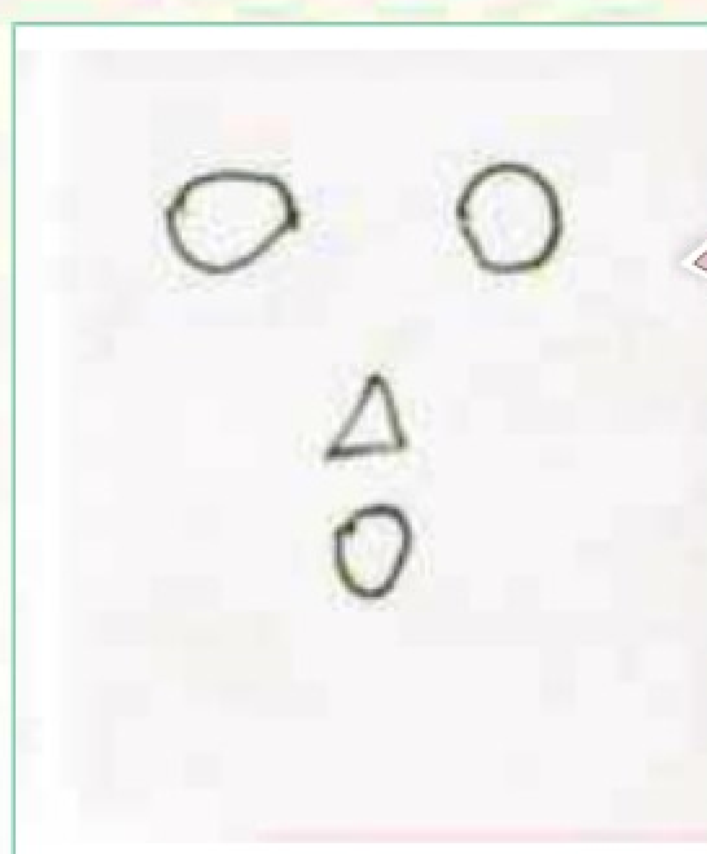
稿费样书在召唤

又到年末了，这辑把很早以前没能联系上而欠发稿费和样书的撰稿人的笔名、发表辑数以及栏目和内容，各位作者看到消息后请向pgking@263.net提供你的卡号、开户银行详细名称（XX银行XX分行）、开户人姓名、样书地址、邮编、收件人姓名及联系电话。

笔名	刊登辑数	栏目	标题	需提供内容
信息统合思念	222	自由谈	献给我们挚爱的《动物之森》	卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
极夜	214	自由谈	我的游戏简史	卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
凯文	190	自由谈	多年以后	卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
高鹏	172	玩家点评	寄生前夜 第三次生日	卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话

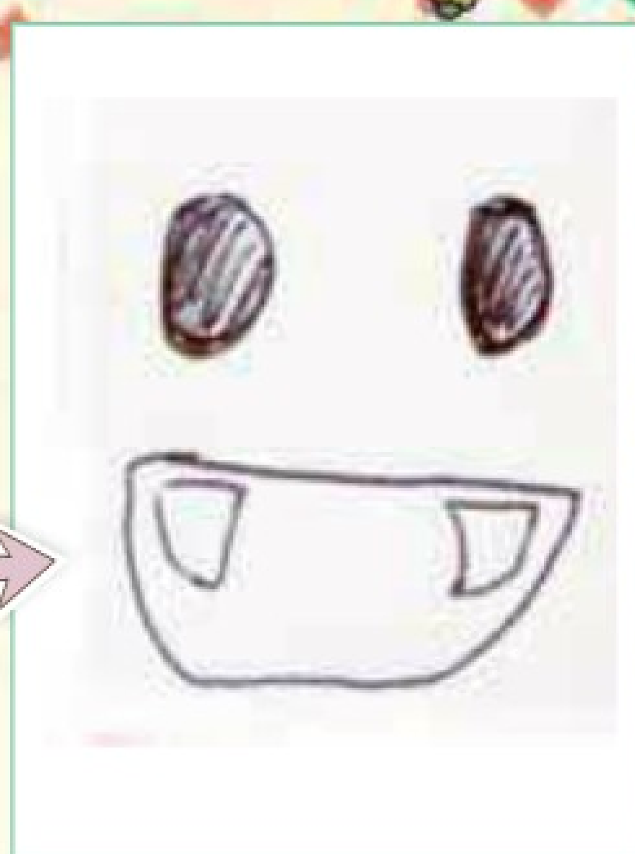
只言片语｜以前在PSP上玩过《梦幻之星》。希望在后继机种上有好表现，让我有买PSV的理由。（上海 彭逸敏）





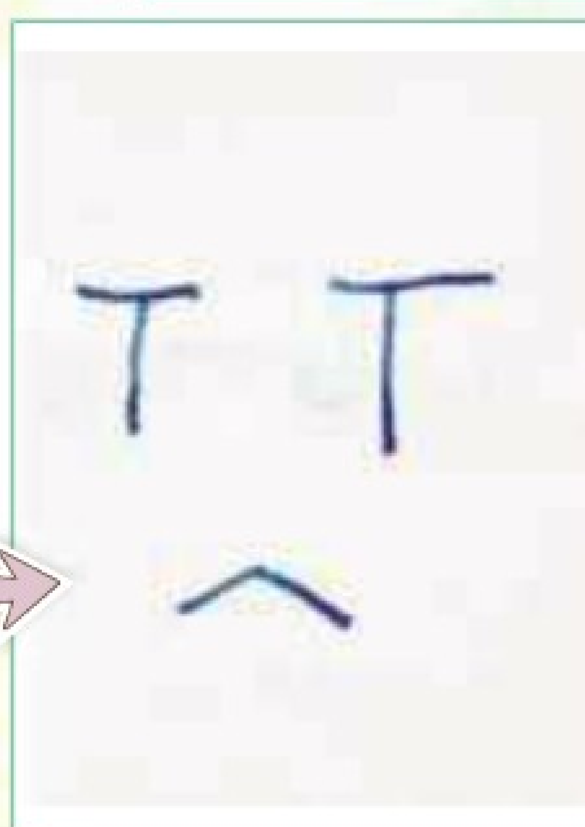
马修：只要有框架在，简单的四个几何图形就能拼出一张脸。
南宁 卢尚拓

马修：这个眼熟……话说两颗尖尖的牙，该算虎牙，还是獠牙呢？
江苏 杨天远



马修：这个是……食指吧？。
汕头 Melmen

马修：看起来很委屈的一张脸。
保定 张泽





马修：引用鲁叔刚刚说的话：图上这人很像我一高中同学。
上海 Mr.翔

马修：新年祝福，大家新的一年都心想事成哦。
北京 黑猫



武器大师

操虫棍刷奇猿狐，太刀刷黑蚀，双刀刷豪山，大剑刷蛇王，长枪刷大轰，片手冰麒麟，即将又是蓄能斧刷黑蚀龙（过渡）……嘛，4代“猛汉”我又贯彻了“武器大师”的思路……！

天津 杨沛时

昴星团：因为有全属性制霸的强迫症，我放弃了这条道路，每个武器配一套专属套装什么的简直神烦，更何况有护石系统，太杀时间。



虫无兮：一路撑杆跳的我溜着虫子跑过。

网购·邮购信息

《掌机王SP》：96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元；164、187辑，定价16元；206，定价18元；216辑，定价14元；217、218、228～231辑，定价19.8元。

《口袋玩家》：28、38、42～46、54、55辑，定价16元。62～64、75～77、86辑，定价18元。《口袋玩家 Ω红宝石·α蓝宝石 完全攻略本》，定价48.00元；

《3DS专辑》：VOL.8、VOL.9，定价35.00元。《PSP专辑》：VOL.3，定价25元；VOL.6：定价28元；VOL.14，定价32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价25元。《NDS宝典》：定价28.00元。《PSV宝典》：定价28元。

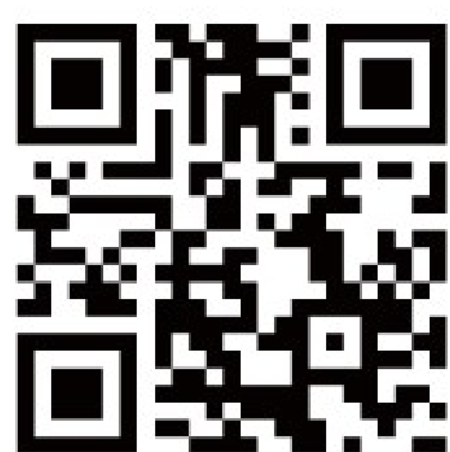
《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮编：730020。
邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

网购 扫描二维码或输入网址购买，快递费仅2元，满28元快递包邮！

官网在线购书频道



b.ucg.cn

淘宝动漫游书店



acgbook.com

UCG口袋微店



vd.ucg.cn

只言片语 | 最期待的是《战国无双4-Ⅱ》，这个系列都是最喜欢的。（江门 凛）

交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

黄荷深

昵称：凛、黑夜



性别：男　　年龄：12

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《刀剑神域》、《闪之轨迹》

地址：广东省开平市三埠区新昌大兴二巷五幢501房

邮编：529300　　QQ：1605561840

Email：1605561840@qq.com

电话：0750–2212726

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

程梦宁

昵称：梦吉陆行鸟

性别：女　　年龄：15

拥有掌机：GBA、NDS、PSP

喜欢的游戏：《FF》、《口袋》、《MH》、《游戏王》、《牧场》

地址：广西南宁市江南区亭洪路31号9栋312

邮编：530031　　QQ：918350269

Email：918350269@qq.com

电话：13557696666

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

刘晨曦

昵称：村人

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：PSV

喜欢的游戏：《暗魂献祭》、《高达破坏者》

地址：广西柳州市柳邕路377号柳州地区名族高中16（06）班

邮编：545116　　QQ：1092990651

电话：15177719517

想说的话：第一次认真地写回函表，希望能上。

钟英鑫

昵称：Casey

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：PSP、3DS LL

喜欢的游戏：《口袋》、《MH》

地址：福建省厦门市湖里区禾山街道钟宅社区3062号

邮编：361009　　QQ：1195434508

Email：1195434508@qq.com

电话：18059263686

想说的话：《掌机王SP》，一直支持你！

李仕政

昵称：AXG

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：GBA、PSP、NDSL、3DS LL

喜欢的游戏：《口袋》、《MH》

地址：广西南宁市武鸣区广西希望高中S1306班

邮编：530105　　QQ：1079192502

Email：1079192502@qq.com

电话：13257779730

想说的话：本辑（226辑）的奖品实在是太诱人了！

只言片语　看《寄生兽》的番剧很不错，相比3DS的游戏应该也过得去吧。（上海 NPC）

潘章烨
昵称：nero

性别：男　年龄：25
拥有掌机：PSP、PSV、3DS
喜欢的游戏：《轨迹》、《MH》
地址：江苏省苏州市工业园区葑谊新村 19 幢 504
邮编：215006　QQ：1132142020
Email：1132142020@qq.com
电话：13285112132
想说的话：游戏多多，《掌机王 SP》满满。

凌贤
昵称：蛋蛋

性别：女　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《FF》、《刺客信条》、《M3 其为黑钢》
地址：广西南宁市宾阳县宾阳中学
邮编：530400　QQ：1486604731
Email：1486604731@qq.com
电话：14795619626
想说的话：《最终幻想》死忠！

张泽
昵称：芃荏先生

性别：男　年龄：22
拥有掌机：PSV、3DS
喜欢的游戏：《FF》、《MH》
地址：河北省保定市北市区中央司法警官学院 12 级监本三班
邮编：071000　QQ：1296998716
Email：1296998716@qq.com
电话：18330211172
想说的话：有保定机友一起面联么？

于家琦
昵称：小婺

性别：女　年龄：23
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《马里奥》、《MH》
地址：北京市石景山区北京大学首钢医院
邮编：100144　QQ：290680791
Email：lovelymickey424@aliyun.com
想说的话：《掌机王 SP》我回来鸟！

李默毅
昵称：无言

性别：男　年龄：21
拥有掌机：PSV、NDS
喜欢的游戏：《口袋》、《逆转》
地址：江苏省苏州市工业园区文萃公寓六号楼 1323 室
邮编：215100　QQ：386020669
想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好！

高伟

性别：男　年龄：24
拥有掌机：PSP、PSV、3DS
喜欢的游戏：《火纹》
地址：河南省洛阳市西子洛北乡政府信访办
邮编：471000　QQ：262771961
想说的话：我想要移动电源。

陈庥延
昵称：Name less

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDS LL、PSP、3DS LL
喜欢的游戏：《MH》、《生化》、《高达》
地址：浙江省宁波市宁海区跃龙街道东景花园 13 幢 505 室
邮编：315600　QQ：2637852617
Email：2637852617@qq.com
想说的话：高考一定要考好！大家也加油啊！

许振宇
昵称：快男

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSV
喜欢的游戏：《P4G》、《秋叶原之旅》
地址：浙江省新昌市南明街道南明三村 128 号
邮编：312500　QQ：376331320
Email：xudaxianxixi748@qq.com
电话：13362595805
想说的话：考上重点，买PS4，过幸福生活！

只言片语　期待《海贼无双 3》和《闪乱神乐》，本人爱看三大民工漫，同时也是个绅士。（常州 蒋承煜）

小编寄语

库玛



★过年跑去鲁叔和毛老师的地盘——重庆玩了一天，那里的小面和火锅名不虚传，好吃得简直停不下来！下午打《UNO》时有如神助，手气好得让鲁叔和毛老师连连摇头，看来重庆是我的福地呢！

★在家呆了一段时间，结果家里人都秉承大四川的"优良"传统，天天坐在家里打麻将，让完全不懂麻将的我只能坐在一旁打"猛汉"；好不容易出门到剑门关玩，结果蜿蜒盘旋的山路又让我这个晕车小能手痛不欲生；再加上被一堆亲戚围着被动接受"过度关怀"，总觉得过个年比工作累太多（泣）。

咕噜（美编）



●春节长假悠闲自在、好吃、好喝、好玩地休了半个月。体重称上的指针又倾斜了好几度……

●过年最开心的一件事就是帮着大宝和小宝收红包了！哈哈！以后年年都是双份了！

●时间真是太奇妙了，有时感觉我们在前面被它盲目地推着走，有时又觉得我们和那些热点一样，总被它甩在身后。

Juxi（美编）



■假期结束了，就像某人形容过的：睡一觉做了一场梦，梦醒了，发现肚子又大了一圈。

■最近某些时候总是提不起劲，看来休息长了会使人懒惰，必须调整过来……

■你是否有四个模样：一个是在朋友面前疯癫的样子，一个是在恋人面前完美的样子，一个是只身一人时脆弱的样子，还有一个，是在陌生的人群中安安静静的样子。

胧月



★第一次留在深圳过年，街道并不像友人说得那么冷清。始料未及的倒是燃放爆竹并未被禁止，虽然不如老家那么喧嚣，但Yuna（我家的边牧MM）每次都会被吓得躲进床下，哀鸣不止。

★近来都由老妈带Yuna下楼遛弯，与同一单元的某住户阿姨攀谈熟识，该阿姨每见到Yuna就唤"来，姨妈抱抱"，于是为了对应辈份，我便在不知情的情况下被迫从Yuna的爸爸降格成哥哥，多么痛的领悟。

乌冬



◆期待已久的《机动战士高达THE ORIGIN》动画终于出了，和预期中的一样，动画的制作水准相当高，不过就是战斗部分太少，看得不够过瘾，而且下一集要等到明年，太吊人胃口了。

◆每年撸叔和库玛过完年都会带些川渝的麻辣豆干、泡椒凤爪等特色零食回来给大家吃，想着自己肠胃受不了辣，本来打算克制住不吃的，结果还是战胜不了食欲，自然肚子也是足足痛一天，真是对自己薄弱的意志力感到悲哀……

香山（美编）



◆前几天和朋友一起去看了《超能陆战队》，就故事情节而言就真的是一般了，但是胜在制作精良背景好看并且里面的白坨坨真是非常非常的萌！以至于回到家后便和朋友立马策划起了制作白坨坨的周边。PS：不要走那么快，片子最后有彩蛋！



马修

◆《论语》中说：父母在，不远游，游必有方。我这十多年漂泊在外，“方”始终是有的，但父母年纪越来越大，所以牵挂颇多。说来不知道从哪年开始，过年回家成为了一个大话题，全国无数人都外出谋生，而我不过是其中微小如草芥的一分子。在此遥祝父母新的一年平安健康快乐顺利。

◆说游戏吧春节前虽然挖了好几个坑等春节假期时玩，但都没动，反倒是把《火焰之纹章 觉醒》的进度给续上了。



苍穹

◎三年多没有返乡，回家一看书柜里的很多书籍都出现了黄斑，其中不少书的再版可能性为零，这对于爱书之人简直是致命一击——没有什么是永恒的。

◎大年初一去朋友家，把他珍藏多年的几十本《游戏日》杂志全都扛回了自己家，我对于实体书刊还是有着强烈的执念——有些东西是不会轻易改变的。

◎“跟人告别的时候，还是得用力一点，因为你多说一句，说不定就是最后一句；多看一眼，弄不好就是最后一眼。”——《后会无期》



阿鲁

■由于大部分交情不错的朋友都在本地奋斗，因此每年放假回家都要花很多时间跟朋友聚会，每天早出晚归的，别说玩游戏，连睡觉的时间都需要靠坐车时来补……但这一切又是值得的，与浓浓的乡情和地道的美食相比，累又算得了什么！

■看编辑部的同事玩了“DQ 无双”，PS4 购买欲望提升 15%，之后要出的《海贼无双 3》也是我想入的游戏，现在就等着《FF XV》赶快出限定主机了！



sienna（美编）

◆周末和哥哥去海边钓鱼，看到哥哥买的钓海鱼的料我整个人都不好了，全程都不敢自己上鱼料，虽然我平时挺女汉子的但这还是难倒我了。



▲鱼料和钓到的鱼。



白菜

□每逢佳节胖三斤，三斤过了又三斤。去朋友家里做客时被强迫称体重，数字惨不忍睹，后来被安慰“没事，总比去年好”。作为报复，晚上狠狠蹭了他一顿——人类为何总要犯下相同的错误？

□看到无双总帅在编辑部里玩最新的“DQ 无双”，被 PS4 的高画质所折服，内心忽然一阵悸动。查了查 PS4 上的游戏列表，却发现无法满足作为纯日式游戏玩家的自己，叹了一口气。然而忽地想起《闪乱神乐》，很是犹豫，但我不是这种形象啊！



昴星团

★春节前放假后的第一天立马就病了，之后整个假期每天都在吃药，真是药不能停啊。

★放假回家后终于有条件天天吃到“稀饭 + 橄榄菜”的这种组合了，果然比起大鱼大肉，还是这种清淡的组合比较适合我。现正在重新适应大鱼大肉中。

★回到编辑部一个星期后才迟迟拿到半个月前出的卡包，在大家的帮助下用了大约半小时才把 3 盒卡全部开完。结果实用的卡非常多，但自己想拿来收藏的妹子卡片一张都没有……我还是好好地打牌吧（苦笑）。



虫无兮

●春节期间过着上午起不来、下午陪父母、晚上应酬聚会、深夜工作到三点、第二天继续起不来的生活。持续了两个星期后感觉自己精神异常亢奋，就像药嗑多的曾老师似的。某天失眠到凌晨听见悠扬婉转的高亢鸟鸣惊为天人，还以为终于出现幻听了。后来才知道小区里确实有这么一只神鸟。

●买了三年多的 3DS 底部居然膨胀起来，把底盖都撑到变形了。机子完全没法充电，估计是电池出了什么事。虽然没有确切的证据，但是我感觉前年把 3DS 送去某电玩店修理 R 键时，可能有被动过什么手脚。事到如今，也就只能等待新买的机子，赶紧把数据都转移了。

●曾经喜欢过的女同学连孩子都生了，才真正意识到自己已经老了。

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

春季来临，3DS阵营即将迎来第二波大作侵袭。《马里奥对大金刚》和《交响旋律 勇者斗恶龙》都是3月中下旬比较亮眼的作品，《新·罗罗娜的工作室》是“《工作室》系列”初次登陆3DS平台，不知是否别有一番风味。4月初的《异度之刃》也是大家比较期待的作品。PSV方面《海贼无双3》和《刀剑神域 失落之歌》是3月相较之下还算重头的动漫改编作品，而《苍翼默示录 刻之幻影 扩张版》以PSV下载专用游戏的方式突然公布也算是意外惊喜。另有消息称《舰队收藏 改》提前至4月发售，提督们可要留意了。

栏目主持 胧月

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2015年3月					
12日	暗杀教室 杀老师大包围网	暗杀教室 杀せんせ–大包囲网！！	BNGI	ACT	6145日元
13日	蒸汽行动 林肯对异形	Code Name: S.T.E.A.M.	Intelligent Systems	S・RPG	39.99美元
19日	马里奥对大金刚 大家的迷你大陆	マリオvs.ドンキ–コング みんなでミニランド	Nintendo	ACT	3024日元
26日	交响旋律 勇者斗恶龙	シアトリズム ドラゴンクエスト	Square Enix	MUG	6264日元
26日	新・罗罗娜的工作室 起始的故事 阿兰德的炼金术士	新・ロロナのアトリエ はじまりの物语 ～ア–ランドの炼金术士～	Koei Tecmo Games	RPG	6264日元
26日	黑子的篮球 通向未来的羁绊	黒子のバスケ 未来へのキズナ	BNGI	SPG	6145日元
2015年4月					
2日	异度之刃	ゼノブレイド	Nintendo	RPG	3996日元
2日	天空机士罗迪亚	ロデア・ザ・スカイソルジャ–	角川Games	ACT	6264日元
2日	火星异种 红色行星的激斗	テラフォ–マ–ズ 红き惑星の激斗	Furyu	ACT	6458日元
2日	乐高蝙蝠侠3 超越哥谭	LEGO バットマン3 ザ・ゲ–ム ゴッサムから宇宙へ	Warner Bros.Games	ACT	5076日元
9日	雷子	雷子	Klon	SLG	售价未定
16日	女生风格3 闪亮装扮	GIRLS MODE 3 キラキラ☆コ–デ	Nintendo	SLG	5076日元
16日	未来卡搭档对战 友情爆热对决	フュ–チャ–カ–ド バディファイト 友情の爆热ファイト！	Furyu	TAB	5378日元
22日	新落井下石（暂名）（e商店下载）	新ひゅ～ストン	Poisoft	ETC	售价未定
23日	勇气2 最终境界	ブレイブリ–セカンド エンドレイヤ–	Square Enix	RPG	6458日元
23日	见习魔女与莫可莫可好朋友	见习い魔女とモコモコフレンズ	日本Columbia	RPG	5184日元
29日	智龙迷城 超级马里奥兄弟版	PUZZLE & DRAGONS SUPER MARIO BROS. EDITION	Gungho	RPG	4320日元
30日	我是航空管制官 机场英雄3D 羽田全明星	ぼくは航空管制官 エアポ–トヒ–ロ–3D 羽田 ALL STARS	Sonic Powered	SLG	6480日元
未定	高圆寺女子足球3（暂名）	高圆寺女子サッカ–3	Starfish SD	AVG	售价未定
2015年5月					
14日	蒸汽行动 林肯对异形	Code Name: S.T.E.A.M. リンカ–ンVSエイリアン	Intelligent Systems	S・RPG	5076日元
28日	初音未来 未来计划 豪华版	初音ミク Project mirai でらっくす	SEGA	MUG	5378日元
28日	热血时代剧	ダウンタウン热血时代剧	Arc System Works	A・RPG	4860日元
28日	热血时代剧（e商店下载）	ダウンタウン热血时代剧	Arc System Works	A・RPG	4500日元
28日	舞力四射 游戏	トライブクルクルTHE G@ME	BNGI	ACT	5626日元
未定	铁道日本 路线之旅 近江铁道篇	铁道にっぽん！路线たび 近江铁道编	Sonic Powered	SLG	6264日元
2015年6月					
16日	波波罗古罗伊斯牧场物语	ポポロクロイス牧场物语	Marvelous	RPG	6458日元
2015年夏					
未定	怪盗Joker 超越时间的怪盗与失落的宝石	怪盗ジョ–カ– 时を超える怪盗と失われた宝石	BNGI	ACT	售价未定
未定	龙珠Z 超究极武斗传	ドラゴンボ–ルZ 超究极武斗传	BNGI	ACT	售价未定
未定	梦幻模拟战 最新作（暂名）	ラングリッサ–最新作	Extreme	S・RPG	售价未定
未定	尸体派对 血色笼罩 恐惧再临	コ–プスパ–ティ–ブラッドカバ– リピ–ティッドフィア–	5pb.	AVG	售价未定
未定	火焰之纹章if	ファイア–エムブレムif	Nintendo	S・RPG	售价未定
未定	节奏天国 最新作（暂名）	リズム天国 最新作	Nintendo	MUG	售价未定
2015年内					
未定	大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险	大逆转裁判 –成步堂龙ノ介の冒险–	Capcom	AVG	售价未定
发售日未定					
未定	雷顿教授7（暂名）	レイトン7	Level–5	AVG	售价未定
未定	忍者龙剑传（暂名）	NINJA GAIDEN	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2015年3月					
12日	数码宝贝物语 电脑侦探	デジモンスト–リ–サイバ–スルウ–ス	BNGI	RPG	7171日元
12日	数码宝贝物语 电脑侦探（PS商店下载）	デジモンスト–リ–サイバ–スルウ–ス	BNGI	RPG	7171日元

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2015年3月					
12日	寒蝉鸣泣之时 粹	ひぐらしのなく顷に粋	加贺Create	AVG	7538日元
12日	胜利赛马8 2015	ウイニングポスト8 2015	Koei Tecmo Games	SLG	6264日元
12日	遥远的时空中6	遥かなる时空の中で6	Koei Tecmo Games	AVG	7344日元
19日	胧村正+元禄怪奇谭DLC全四篇下载码同捆包	胧村正+元禄怪奇谭 DLC 全四篇プロダクトコード入りパッケージ	Marvelous	A・RPG	4860日元
19日	缤纷世界 世界终结 重生	いろとりどりのセカイ WORLD’S END –RE: BIRTH–	Dramatic Create	AVG	8964日元
26日	朋友之恋	Friend to Lover ～フレラバ～	加贺Create	AVG	7344日元
26日	剑为君舞 for V	剣が君 for V	Rejet	AVG	6264日元
26日	影牢 另一位公主	影牢 ～もう1人のプリンセス～	Koei Tecmo Games	ACT	6264日元
26日	海贼无双3	ワンピース 海贼无双3	BNGI	ACT	7344日元
26日	闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS –少女达の选择–	Marvelous	ACT	7538日元
26日	刀剑神域 失落之歌	ソードアート・オンライン –ロスト・ソング–	BNGI	A・RPG	6663日元
26日	职业棒球魂2015	プロ野球スピリッツ2015	Konami	SPG	7538日元
2015年4月					
2日	第3次超级机器人大战Z 天狱篇	第3次スーパーロボット大战Z 天狱篇	BNGI	S・RPG	7690日元
9日	苍翼异闻录 失落的记忆	エクスブレイズ ロストメモリーズ	Arc System Works	AVG	6264日元
9日	苍翼异闻录 失落的记忆（PS商店下载）	エクスブレイズ ロストメモリーズ	Arc System Works	AVG	4799日元
9日	百花缭乱Elixir 蝴蝶草复兴记	百花缭乱エリクシル ～Record of Torenia Revival～	加贺Create	AVG	7344日元
23日	苍翼默示录 刻之幻影 扩张版（PS商店下载）	ブレイブルー クロノファンタズマ エクステンド	Arc System Works	FTG	4800日元
23日	新装版 猩红帝国	新装版クリムゾン・エンパイア	QuinRose	AVG	6804日元
23日	新装版 猩红帝国（PS商店下载）	新装版クリムゾン・エンパイア	QuinRose	AVG	6480日元
23日	再见 海腹川背 散	さよなら 海腹川背 ちらり	Agatsuma	ACT	5184日元
23日	再见 海腹川背 散（PS商店下载）	さよなら 海腹川背 ちらり	Agatsuma	ACT	4536日元
30日	东京新世录 巴别塔行动	东京新世录 オペレーションバベル	5pb.	RPG	6264日元
30日	东京新世录 巴别塔行动（PS商店下载）	东京新世录 オペレーションバベル	5pb.	RPG	5400日元
30日	ToHeart2 迷宫旅人	トゥハート2 ダンジョントラベラーズ	Aquaplus	RPG	5184日元
30日	ToHeart2 迷宫旅人（PS商店下载）	トゥハート2 ダンジョントラベラーズ	Aquaplus	RPG	4114日元
30日	路人女主的养成方法 祝福之花	冴えない彼女の育てかた –blessing flower	5pb.	AVG	7344日元
30日	路人女主的养成方法 祝福之花（PS商店下载）	冴えない彼女の育てかた –blessing flower	5pb.	AVG	6480日元
30日	白衣性爱情依存症	白衣性爱情依存症	工画堂Studio	AVG	6264日元
30日	白衣性爱情依存症（PS商店下载）	白衣性爱情依存症	工画堂Studio	AVG	5184日元
未定	舰队收藏 改（暂名）	舰これ改	角川Games	类型未定	售价未定
2015年5月					
21日	万亿魔坏神	魔坏神 トリリオン	Compile Heart	RPG	7344日元
21日	万亿魔坏神（PS商店下载）	魔坏神 トリリオン	Compile Heart	RPG	6480日元
28日	忠臣藏46+1 V	ChuSingura46+1 –忠臣藏46+1– V	Dramatic Create	AVG	7452日元
28日	忠臣藏46+1 V（PS商店下载）	ChuSingura46+1 –忠臣藏46+1– V	Dramatic Create	AVG	6372日元
28日	CROSS ANGE 天使与龙的轮舞 颤音	クロスアンジュ 天使と龙の轮舞tr.	BNGI	STG	7171日元
2015年6月					
25日	Persona4 彻夜热舞	ペルソナ4 ダンシング・オールナイト	Atlus	MUG	7538日元
25日	IA/VT 七彩斑斓	IA/VT COLORFUL	Marvelous	MUG	5184日元
2015年夏					
未定	东京迷城国度	东京ザナドゥ	Falcom	A・RPG	售价未定
2015年内					
未定	最终幻想Agito 加强版	ファイナルファンタジーアギト プラス	Square Enix	RPG	4104日元
未定	最终幻想Agito 加强版（PS商店下载）	ファイナルファンタジーアギト プラス	Square Enix	RPG	免费
未定	伊苏最新作（暂名）	イース最新作	Falcom	RPG	售价未定
未定	迷宫旅人2–2	ダンジョントラベラーズ2–2	Aquaplus	RPG	售价未定
未定	英雄传说 空之轨迹FC 进化版	英雄传说 空の轨迹FC Evolution	Falcom	RPG	售价未定

数码宝贝物语 电脑侦探

3.12 ◆BNGI◆RPG◆7171日元 PSV 期待度 B

本作以现实和电脑空间这两个世界为舞台，玩家在游戏中将化身为电脑侦探，面对来自电脑空间和现实世界的怪异事件。数量众多的数码宝贝和丰富的收集、培养要素是本作的一大看点。主人公一行对某事件的调查以及与黑客们的交锋具体进展如何，就请大家自己到游戏中去寻找答案吧。

交响旋律 勇者斗恶龙

3.26 ◆Square Enix◆MUG◆6264日元 3DS 期待度 A

这是一款以“《勇者斗恶龙》系列”作品中的经典乐曲为卖点的音乐游戏，游戏模式和“《交响旋律 最终幻想》系列”作品相似，简单的操作能让玩家轻松上手。本作中收录的曲目包含了迄今为止“《勇者斗恶龙》系列”所有正统作品中的经典BGM，让悠扬的旋律带你重新找回满满的回忆。

DVD光盘 内容导视



2014 TV GAME大赏 玩家评选·掌机篇



劲作直击



噬神者2 狂怒解放

游戏展望台

海贼无双3	影牢 另一位公主
暗杀教室 杀老师大包围网	勇气2 最终境界



智龙迷城 超级马里奥兄弟版



第3次超级机器人大战Z 天狱篇



刀剑神域 失落之歌

新作特搜队



遗产传奇



塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D

本辑《口袋光环》有奖问答题目



3名

3DS LL硬壳包

在《2014 TV GAME大赏 玩家评选·掌机篇》的影像中，PSV排名第一的游戏是？

A.初音未来 女歌手计划F 2nd　　B.讨鬼传 极　　C.暗魂献祭Delta

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

全新抽奖模式启动：登陆sp.ucg.cn，点击"《掌机王SP》VOL.230电子回函"并参与填写，同样有获得奖品的机会。

参与方式：在2015年4月3日前（以邮戳时间为准）1.将本辑附赠的"读者调查表"寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020）2.登陆网址sp.ucg.cn后点击"《掌机王SP》VOL.231电子回函"并参与填写。以上两种方式均可参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动！

一等奖 1名



3DS e商店/PSN点卡

3000日元/40美元/300港币点卡一张，中奖后由中奖者选择机种及港/日/美服（版）

二等奖



1名 《枪弹辩驳》黑白熊手机座

1名 PSV《暗魂献祭》同捆包 1名

三等奖



1名 PSV彩包



1名 3DS直充电源



1名 《刀剑神域》文件夹

《掌机王SP》第229辑中奖名单

一等奖 1名
3DS e商店/PSN点卡

韶关市	陈健聪

二等奖 2名
PSV《暗魂献祭》同捆包（1名）
《命运石之门》官方画集（1名）

北京市	王威	台州市	张城

三等奖3名
掌机周边/《刀剑神域》文件夹

南宁市	谢宗百
赣州市	卫佳昊
玉溪市	魏汉

《掌机王SP》第229辑DVD问答—中奖名单



3名 3DS LL硬壳包

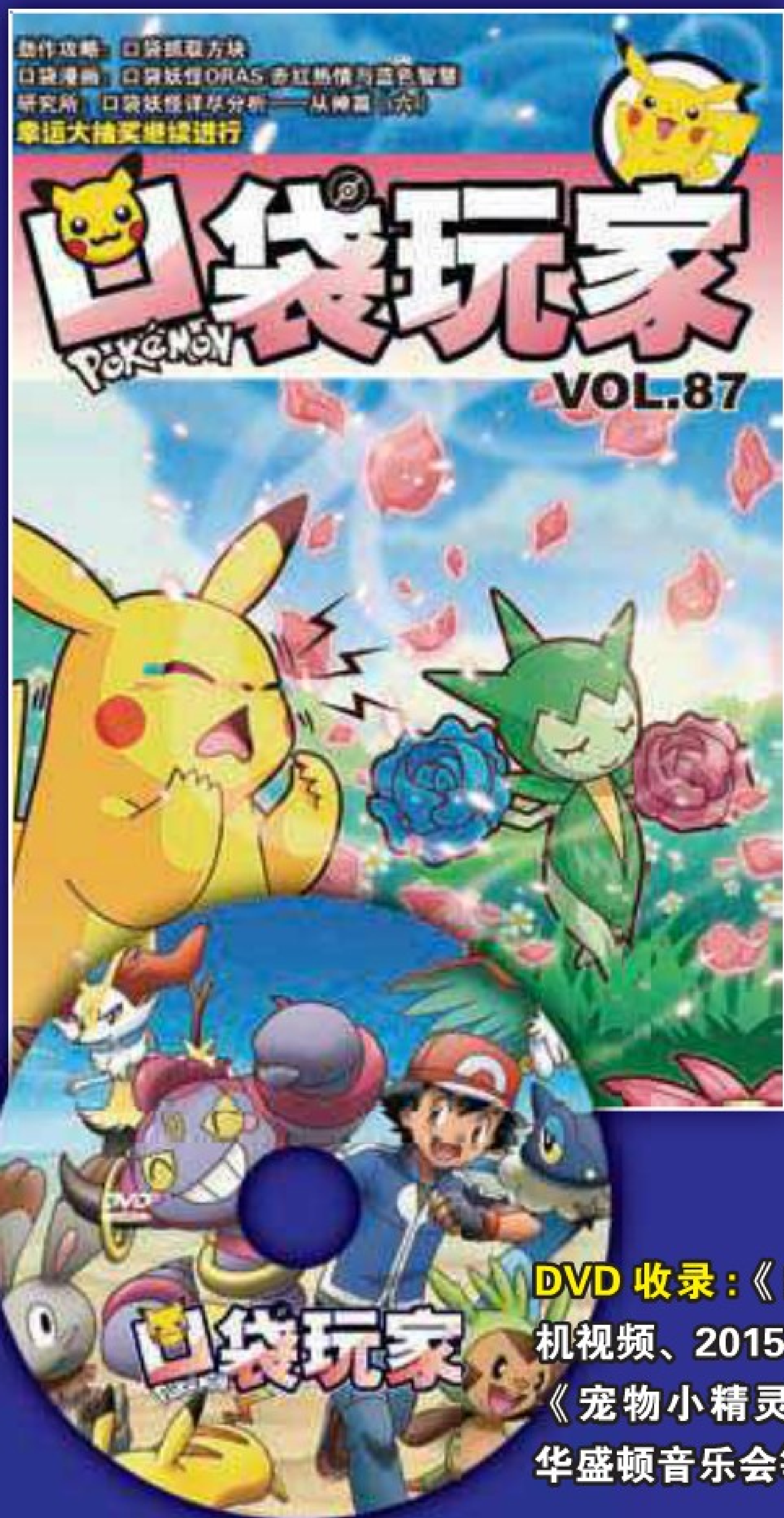
广州市	陆惠文
昆明市	趁卓
保定市	张泽

答案：B

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

口袋玩家 VOL.87



口袋妖怪的专门志：游戏、动画、
漫画、卡片、周边、小说……

劲作攻略

口袋抓取方块

“《口袋妖怪方块》系列”最新作，爽快的连消挟带最新的MEGA进化再度来袭！

研究所

口袋妖怪详尽分析——从神篇（六）

本辑带来托尔涅罗斯、波尔托罗斯和拉恩德伦斯这三飞神的详尽分析！

口袋漫画

口袋妖怪 ORAS 赤红热情与蓝色智慧

《DP 物语》完结，全新漫画连载开始！直接化身为口袋妖怪战斗，来欣赏这部以系列最新正统作《ORAS》为蓝本的《口袋》漫画吧！

DVD 收录：《口袋抓取方块》实机视频、2015 剧场版动画特报、《宠物小精灵 AG》中文动画、华盛顿音乐会等精彩内容。

超值精美赠品
皮卡丘圆珠笔



电子版购买地址：koudai.dooland.com 或扫描二维码登陆购买，支持 PC、iPad、iPhone、Android、vBooks 等终端阅读。

幸运大抽奖继续进行！

3月19日全国上市！

3DS 专辑 VOL.10

展现 3DS 魅力的全方位专辑
大 16 开 224 页 +DVD 光盘



3DS玩家们！让你们久等了！
本次的3DS专辑上将大作云集！

★典藏攻略★

妖怪手表2 真打
任天堂全明星大乱斗
海贼王 超级顶上战争X
最终幻想 探索者
遗产传奇
塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D

4 月上旬上市

3 月中旬将举办微博转发抽奖活动！
详情请关注官方新浪微博 @ 掌机王 SP 官方微博

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：19.8 元